
19
SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX - NEO GEO
LE MAG DES CONSOLES
JOYPAD
AVRIL 1993
LES JEUX DE DEMAIN
avec la réalité virtuelle
EXCLUSIF
E SALON
DE L'ARCADE
AU JAPON
BEST OF THE BEST
sur les 3 NINTENDO
F1 EXHAUST HEAT 2
Un must sur SUPER NINTENDO
180
PAGES
T4161 - 19 - 30,00 F
JOYPAD N°19
BELGIQUE 195 FB
LUXEMBOURG 195 FL
SUISSE 9,5 FS
CANADA 6,95 $
TOUS LES NOUVEAUX JEUX
TESTÉS ET COMMENTÉS

Nouveau sur SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Nouveau sur SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Nouve

KONAMI

Schwingen Sie sich in den Axelay-Stratofighter, und setzen Sie Ihre acht tödlichen Waffen ein, um die grausame Armada der Vernichtung in sechs 3D-Leveln voller Wahnsinn-sgrafiken zu zerschmettern!

AXELAY

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

LICENSED BY Nintendo

Enfilez votre tenue de combat à l'épreuve des flammes, glissez-vous dans le cockpit de votre stratosfighter AXELAY et préparez-vous à affronter "l'ARMADA de la DESTRUCTION" à travers six mondes tous plus fous les uns que les autres. Votre mission : vous saisir des armes volées par l'ennemi diabolique, mais attention ! La tâche ne sera pas facile et votre combat pour la vie ne fait que commencer...

3 classiqu

La Grande PIEUVRE "OCTOPUS" menace de détruire la Terre. Vous devez absolument aider PARODIUS et ses amis à retrouver l'infâme calamar et à l'anéantir afin que la Terre retrouve enfin la paix..



JOYPAD
AVRIL 1993 NUMERO 19

SOMMAIRE

EDITO

Ouf, les affaires reprennent ! Je déteste vraiment la période d'après Noël, lorsque les jeux n'arrivent plus qu'au compte goutte. Il me faut ma dose, si je n'ai pas de nouveautés je suis vraiment en manque. Enfin, la mauvaise période est passée et les jeux recommencent à arriver, il était temps! Si vous voulez rêver, regardez donc les tests de Starfox et de Batman Returns (ce n'est pas un grand jeu, mais qu'est-ce qu'il est beau!), sans même parler de View Point qui est tellement génial que tous les testeurs se sont offert une Neo Geo rien que pour pouvoir y jouer. Vous allez vous régaler également avec le reportage de Destroy et de notre correspondant au Japon sur le salon des jeux d'arcade qui s'est déroulé à Tokyo le mois dernier. De petites merveilles y étaient présentées et on attend avec impatience les conversions qui seront faites sur Megadrive ou Super Nintendo. Et si ça ne vous suffit pas, vous allez décoller en découvrant le dossier que T.S.R. vous a concocté sur les jeux en réalité virtuelle: c'est carrément dément ! Une dernière chose... N'oubliez pas d'écouter M40 tous les mercredis de 17 à 18h. Vous aurez des nouvelles toutes fraîches, chaque semaine, sur le monde des jeux vidéos.

AHL, le docteur JOYPAD

ASTUCES 165
CHANGE PAS DE MAIN,...
ÇA VIENT....62
COURRIER 5
DOSSIER AOU 93 74
DOSSIER IMAGINA 48
INTERVIEW D'ARTHUR...
PAR TREIZE....22
INTERVIEW DE ERIC CHAHI 60
NEWS....8
PETITE ANNONCES....174
PREVIEWS....26
TESTS....64

MEGADRIVE
CHIKI CHIKI BOYS ...FC 159
CYBORG JUSTICE....70
GEORGE FOREMAN...
KO BOXING 66
HARDBALL 3 68
OUT RUN 2019....72
STEEL TALONS....67
SUNSET RIDERS 64

NEO GEO
FATAL FURY 2 112
SUPER SIDEKICKS....108
VIEW POINT 104

NINTENDO
BEST OF THE BEST...
KARATE....94
CASTLEVANIA 3....90
FELIX THE CAT 88
PRINCE OF PERSIA....96

LYNX
DINOLYMPICS 98
PIT FIGHTER 100

MASTER SYSTEM
PIT FIGHTER 86

GAME GEAR
SUPER SPACE INVADERS ..102
TALESPIN....103

SUPER NINTENDO
AEROBIZ....129
BATMAN....126
BATTLE CLASH ....FC 160
BEST OF THE BEST...
KARATE ....FC 158
BLUES BROTHERS....136
COOL WORLD 130
DESERT STRIKE....FC 156
F1 EXHAUST HEAT 2....124
F1 GRAND PRIX 2....134
HARLEY'S HUMONGUS 132
JACK NICKLAUS....135
KITARO'S ADVENTURE 122
MAGICAL QUEST ....FC 157
STARFOX....116
STARWARS....FC 154
SUPER BIKURIMAN....121
SUPER PANG....FC 162

GAME BOY
BEST OF BEST KARATE....142
CASTLEVANIA 2....FC 161
HOME ALONE 2 143
KRUSTY'S FUN HOUSE....144
L'ARME FATALE 146
SWAMP THING 148
THE EMPIRE...
STRIKES BACK 140
THE FLASH 149
TOM ET JERRY 147
TOP GUN 2 152
TURN AND BURN 150
UNIVERSAL SOLDIER....151

JOYPAD est une publication mensuelle éditée par SIPRESS SA, 103 Bd Mac Donald, 75019 Paris • Tél: (1) 40 35 48 44, Fax : (1) 40 35 16 47. Associés: Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN. Directeur de la publication : Marc ANDERSEN • Rédacteur en chef : Alain HUYGHUES-LACOUR • Direction Artistique : Alain LANGLOIS • Maquette : LINOU, NATHALOU, FABINNOU et PIXEL PRESS STUDIOU • Coordination technique : DANBISS • Publicité : Isabelle WEILL • NEWS : J'm DESTROY • Trucs & astuces : Steph et le trés célèbre Professeur Mamadou Mouloud Boukoulé N'Greg • Courrier : TSR et GREG • Correspondant : JAPON • Softbank • Directeur des ventes : PROMEVENTE - Michel Yatca, (1) 45 23 25 60. Terminal EB6 • Modification de service et réassort: N° VERT: (1) 05 19 84 57. Photogravure: PPO, RPM, et Intégraal • Imprimé par Jean Didier • Distribution: Transport Presse. • Illustration de couverture : BEST OF THE BEST KARATE© LORICIEL Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.

Courrier du Coeur

Hein? Cest quoi ce bug? Non, ici c'est courrier des lecteurs. Au cas où vous auriez des problèmes de coeur, je vous conseille mes collègues de chez Girl, Ok, Maxi, Prima, ils sauront vous répondre mieux que moi: "je suis petit, laid, gros, con et moche et je n'intéresse aucune fille! Même les enfants me jettent des pierres dans la rue, aidez-moi! R: Mais non voyons, nous sommes sûrs que tu n'es pas si mal, etc, etc...". Et voila encore plein de gens heureux, chouette! Tiens, ça me donne envie de répondre au courrier, ce que je vais faire illico:

Cher Joypad, j'achète votre magazine chaque mois et depuis le premier numéro. Il est extraordinaire! J'ai une MD, mon jeu favori est Sonic II qui m'a un peu déçu, car je l'ai terminé rapidement. Celui que je hais le plus est bel et bien Space Harrier II qui a des graphismes ratés, une maniabilité douteuse, bref un intérêt pauvre. Je suis également possesseur d'une Gamegear que je ne quitte jamais depuis que j'ai acquis Shinobi II. J'ai l'occasion de jouer assez souvent à la Super Nintendo et au sublime Street Fighter II ou à Final fight, ou encore à Axelay. Je connais bien la Gameboy que j'ai possédée pendant 2 ans. Je suis particulièrement friand des bornes 'arcade et en particulier, de Street Fighter II'. Alors voila, je suis en 3e, vais avoir 16 ans et suis bon joueur, j'ai un bon niveau en anglais, en espagnol et en rédaction. J'aimerais faire partie de votre équipe et ainsi devenir testeur de jeux vidéos. Dans l'attente d'une réponse, je vous prie d'agréer mes salutations distinguées.

Poirier Eric, Avon

Fichtre, diantre et moult expressions, tu n'y vas pas avec le dos de la cuillère! Un truc qui est bien avec toi, c'est qu'au moins, tu sais ce que tu veux! Pour ton Sonic II, il est tout à fait normal qu'un jeu grand public soit très facile, car n'importe qui doit pouvoir y jouer "correctement". Pour les super-joueurs, le Sega team rajoute après des petits plus, comme les 7 émeraudes à ramasser, etc... Par contre je ne suis pas tout à fait d'accord dans ta critique de Space Harrier II, car même s'il est très laid, il fut tout de même le premier jeu à sortir sur la MD, vers Novembre 1988. Alors soyons indulgents et pensons que pour 199frs ce n'est pas si mal que ça!

Passons maintenant à la deuxième partiede ta lettre: ta demande d'embauche. Il nous est hélas impossible de te prendre avec nous, car la rédaction est déjà complète, et même si les jours de bouclage nous sommes parfois débordés, une ou deux personnes de plus seraient inutiles, comme ce mois-ci lorsque les jeux sont plus rares; désolé. Mais il ne faut pas que tu (vous, en fait, car je suppose que vous êtes nombreux à vouloir faire ce metier) te désespères, car le marché des jeux vidéos est encore en pleine explosion (la preuve: tout le monde cherche à baillonner ce nouveau loisir) et les emplois rattachés aux jeux vont devenir de plus en plus courants. Alors, je vous le dis, lecteurs qui voulez devenir des journalistes: faites les études qui vous plaisent, cela n'a aucune importance. Arrangez-vous juste pour avoir un bon niveau d'écriture, et attendez quelques mois, semaines, années ou même jours, les emplois qui se rattachent aux consoles sont de plus en plus courants et les demandes toujours croissantes. Cela pourra aussi bien être: journaliste chez un concurrent qui sortira bientôt, chroniqueur d'une rubrique consoles dans un journal qui n'a aucun rapport avec les jeux vidéos, ou encore, catalogueur de jeu chez Nintendo et Sega. Et puis, des tas d'autres trucs sont possibles: directeur de pub, représentant marketing, maquettiste, directeur technique, ou même chef de rayon video au BHV etc... Vu tout ce qui va être créé d'ici peu par la mode croissante des jeux vidéos, on peut dire que les types "qui en veulent", comme toi, auront toujours une place de choix dans l'univers des jeux!

Salut! La Mégadrive, c'est de la daube! Je sais que ce genre d'affirmation va provoquer un tollé parmis les Segamen mais je le répète: la Mégadrive c'est de la daube! En effet, je viens de faire l'acquisition d'une Super Nintendo (française) après avoir galéré pendant un an avec une Mégadrive. Quel changement, finies les couleurs moches, finis les sons ignobles et, surtout, finis les jeux qui se terminent en une heure! Street fighter II c'est quand même mieux que Streets of Rage 2 non? Axelay éclate Thunderforce IV (bonjour les ralentissements sur ce dernier) et Zelda III enfonce sous terre Phantasy star! Alors, lecteur, tu veux une Md? Reflechis bien, car si plus tard tu es déçu, il ne faudra t'en prendre qu'à toi!!! La seule vraie réussite de Sega, c'est la Master System (Psycho fox, R-type et Sonic quel bonheur). Et l'arrivée du CD n'apporteras rien de plus. Pour moi, Md+Cd=Super nintendo (techniquement). Voila, j'ai fini de casser du sucre sur le dos de Sega! Ah, au fait, il paraît que Street fighter II arrive sur Md? On va bien rire! Je me tiens les côtes d'avance!

PS: Quel est, pour vous, le meilleur combattant dans SF2? Moi je penche pour Chun Lee.

Sebastien Morand, Clichy

Salut! sans vouloir prendre parti dans l'éternelle querelle Sega / Nintendo, je trouve que tu es très injuste avec la Megadrive! Tu parles uniquement de la qualité technique des jeux, et non pas de leur intérêt de jeu. Ainsi, comparer une console sortie en 1988 et une autre en 1991, semble assez facile et l'on connaît d'avance le vainqueur. Mais maintenant, regarde un petit peu les jeux Super Nintendo: pour moi, ils ont, la plupart du temps, les défauts que tu reproches aux jeux Md: la durée de vie par exemple. Mickey Magical Quest se finit en mode HARD en 30 minutes, nous avons calculé. Idem pour Contra, Castlevania et les plus grands hits de la console. Le seul jeu qui résiste vraiment encore à beaucoup de joueurs, est le très bon Goemon fight. Oh, bien sûr, il doit y en avoir d'autres, mais je pense que tu m'as suivi dans mon raisonnement. Je n'essaie nullement de te convaincre que la Md est égale ou meilleure que la Snin, tu as l'air d'un fanatique irréductible, mais seulement de te montrer que les défauts de l'un peuvent se retrouver sur l'autre.

Axelay est très joli, certes, mais il suffit de voir que le jeu, en mode hard, ralentit aussi souvent si ce n'est plus que Thunderforce IV. Quant à Zelda III, tu le compares à un autre style de jeu. Je profite de ton erreur (ce n'est pas un reproche, juste un manque d'infos) pour le signaler à tous: Zelda 3, Soulblader, Neutopia 2, Landstalker sont des "arcades-aventures", car tu te bats en temps réel. Tandis que les jeux comme Record of Lodoss war, Final Fantasy 2, Phantasy star 3, Far east of eden 2 et Shining force sont des "jeux de rôles", car l'exploration et les combats sont totalement démarqués, et les combats sont à programmer. A noter qu'il existe des alternatives: les "action-rpg"qui sont des jeux où la recherche et le combat sont, certes, séparés, mais où les combats sont des combats traditionnels. Les exemples les plus célèbres: la série des trois Y's et Exile 2 sur Nec.

En bref, tu n'aimes pas du tout la Md car tu as été subjugué par la Sfc, c'est ton point de vue, mais seras-tu toujours un fan de la Sfc lorsque la nouvelle Hudson 32bits sortira? car pour avoir "supporté" une Md un an, il faut tout de même l'avoir un peu aimée, non? De toute façon, je peux prédire qu'il va y avoir des réponses saignantes dans le courrier d'ici les mois à venir, entraînant une super-polémique genre Sega Vs Nintendo. Ca va saigner mais ce n'est pas pour me déplaire, cela fait un peu d'animation! Pour Sf2 sur Md je ne m'avancerai pas à te répondre car ce projet étant top-secret, on ne sait pas ce qu'il peut valoir. Peut-être que, vu le succès présumé de la cartouche, un ou même plusieurs processeurs seront inclus afin d'avoir un super résultat. Je suis désolé de m'être aussi peu impliqué dans mes réponses, mais ne préférant ni l'une ni l'autre, je ne peux les départager. Certes, Final Fantasy V est un superbe jeu de rôle, mais je ne puis oublier Shining force; certes, Zelda III est un chef-d'oeuvre, mais Landstalker est si beau et vaste!

Bon, passons à un sujet moins saignant (encore que...) et plus fun: le meilleur combattant dans Sf2. Le choix des membres de la rédac' est assez différent: TSR est un spécialiste avec Guile, dont il admire le style (il collectionne les treillis). O'prezo est un fidèle de Blanka avec qui il pense nous latter tous, le fou! Trazom, lui, serait plutôt spécialiste de Chun lee, avec qui il fait des bonds, le coquin. Tonton Stef se la raconte beaucoup avec Ken, mais vu qu'il joue comme un débutant, ce n'est pas un conseil valable. Ahl, lui, ne joue pas souvent, mais son préféré est Dhalsim, je crois (NDAHL: erreur, je préfère Chun Lee parce qu'elle est très rapide... et c'est la plus belle!) . Quant à l'ami Destroy, il ne joue qu'avec Ken, mais ne sait pas combattre contre quelqu'un d'autre que Ryu ou Ken, car il joue comme un escargot. Quant à moi, j'aime beaucoup la meuf, mais je préfère, de loin, Ryu, car je trouve que le Dragon Punch est le coup le plus beau du jeu, et je ne me lasse pas de le foutre dans la tronche de mes collègues cités plus haut.

Hello les mecs! Pour une fois qu'une fille vous écrit, vous devriez me publier, ça changerait, non? Allons, soyez galants et toutes les lectrices vous seront, je pense, très reconnaissantes, car c'est en leur nom que je me permets de parler. Alors mon petit TSR ou mon petit Greg (Nd Greg: oula, ça devient intime, j'aime!), j'aimerais que tu répondes à mes questions très franchement:

1: A quand des jeux avec de vraies héroïnes qui iront sauver des mecs prisonniers des méchants?

2: Pourrions-nous avoir un "test" de chacun des testeurs afin de les connaître un peu mieux?

3: Je possède une Md et je voudrais savoir quel est le jeu le plus "craquant" et mignon sur cette machine?

4: Penses-tu que les femmes ont leur place dans les jeux vidéos et pourquoi en voit-on si peu?

Voila, c'est tout je vous embrasse mes petits testeurs adorés, et répondez vite à mes questions!!

PS: Votre mag est génial, et continuez d'y mettre vos photos!

Linda M., Paris

OooOoOoh, je me sens rougir, là! Arrêtez tout, c'est trop, je démissionne, je vais vivre avec elle! Dis-moi, tu ne serais pas la fille de Christine Bravo? Ta lettre ressemble étrangement à un plateau de Frou-frou, mais bon, les jeux vidéos étant majoritairement japonais, à force d'y jouer, je suis devenu Zen et je maîtrise totalement les débordements de mon esprit. Je vais donc te répondre en toute impartialité:

1: Des jeux avec des héroïnes tu en as pas mal, comme Valis I, II, III, et IV, Alisia Dragoon, Ranma 1/2, Devil Hunter Yoko, Shubibin Man I, II et III, et puis n'oublions pas Chun lee qui vaut son pesant d'hommes! Par contre, aucune nouvelle en ce qui concerne les princes prisonniers!

2: Faire un test de chaque testeur, ben allons-y, en toute impartialité:

AHL. EDITEUR: SLOW IND.
GENRE: SHOOT-KILL-BURN

Se déroulant de manière très classique, ce soft, qui pourait être considéré comme ancien par les mauvaises langues, peut se vanter d'avoir l'un des scrollings les plus souples de l'histoire des jeux vidéos. Et même si le graphisme n'est pas des plus colorés (bien que lors de son retour de vacances...), les bruitages sauvent le tout grâce à leur intérêt.

TRAZOM. EDITEUR: PORTABLES ENT.
GENRE: F1-SOCCER

Très spécialisé dans les épreuves sportives portables ou motorisées, ce soft se démarque par une bande son qui tue: en effet, lorsqu'on l'entend, elle casse sec. Pourtant, la musique n'est pas omniprésente. Jouissant d'un intérêt de jeu limité, cette cartouche trouvera tout de même des adeptes auprès de certains.

TSR EDITEUR: JFM GENRE: EXHAUSTF

Lorsque l'on aborde ce soft pour la première fois, on peut penser qu'il est impossible de faire quoi que ce soit sans le manuel, tant il semble complexe. Pourtant, une fois en main, il est très attractif et vous servira à de nombreuses reprises, car il sait tout faire. Possédant un traitement de texte hors du commun, il n'a qu'un défaut: sa disponibilité. Dommage!

O'PREZO EDITEUR: EDUCATION NATIONALE GENRE: CASSE-TETE SPEEDÉ

Ce jeu est le digne successeur de Gate of thunder tant son scrolling est rapide. Les sprites sont carrément invisibles tant ils passent vite à l'écran en déposant des bonus. Heureusement, ceux-ci sont nombreux et l'on a l'embarras du choix. Classique mais indémodable.

J'M DESTROY EDITEUR: ESCROC
GENRE: J'M'EN OUFISTE

Voila un jeu bien étonnant. Malgré des bugs au niveau de l'animation (les sprites gigantesques se chevauchent et clignotent voir le test de Flying hero dans Pad 17), tout est correct et bénéficie déjà d'une bonne approche auprès des joueurs qui attendent impatiemment sa conversion sur tout format, malgré un remplissage mémoire par utilisation abusive de lieux communs.

TONTON STEF. EDITEUR: GRUT.
GENRE: BEST OF

C'est, si j'ose dire, un soft qui vise trop haut. En effet, après la publicité qui a été faite autour de ce dernier, le résultat est assez décevant. Oh, la réalisation est correcte, mais la maniabilité ne suit pas et, résultat, il se fait toujours coiffer au poteau par d'autres softs comme SF II (NdTSR: 100% vrai!) Malgré tout très attractif par son graphisme très coloré.

Quant à moi, je ne pourrais me juger en toute impartialité, alors je laisse tomber.

3: Sur Md, ben les jeux mignons, y'a tous les Walt Disney, Mickey, Donald, etc... sinon, du côté des mascottes tu vois Sonic, bientôt Bubsy, Global Gladiators, et heuuu le vieu Alex Kidd.

4: Bien sûr que les femmes ont leur place dans les jeux vidéos; seulement, il semblerait qu'elles ne s'y sentent pas très à l'aise, alors elles n'osent pas se lancer. Je pensais à cela il y a moins de 6 mois, avant de rencontrer tout à coup des tas de filles qui adoraient ça. Combien de fois en vois-je, désormais, en train de se fendre la poire en entendant les synthèses vocales de SfII dans un café, ou combien craquent devant les pubs Sonic dans les vitrines? Un sacré paquet, je peux te le dire. Si l'on en voit si peu, cela pourrait aussi s'expliquer par le fait qu'elles n'aiment pas trop la violence, et que mettre un dragon punch à son collègue les rebute un peu. Mais ne t'inquiète pas, elles s'y mettent grâce à l'expansion des consoles, celles-ci plus simples d'utilisation que les ordinateurs. Tiens, je connais même une boîte de produits pharmaceutiques qui a frôlé la faillite parce que les secrétaires jouaient à Tetris sur leurs Pc, ou encore, à d'autres jeux en réseau. Donc, pas d'affolement, d'ici 2 ans je prévois filles/garçons à égalité sur les consoles.

COURRIER DU COEUR par Greg and TSR


Alors,
on vise le titre ?...
SEGA
TEQUILA

Avec le Challenge Européen SEGA 1993, on va tout de suite voir qui est le plus fort !

A BORD DU TRAIN SEGA, JOUE POUR LE TITRE EUROPÉEN 93

ET VOYAGE DANS LA DIMENSION SEGA.

DU 10 AVRIL AU 9 MAI, LE TRAIN SEGA S'ARRÊTE DANS LES 22 PLUS GRANDES VILLES FRANÇAISES POUR TE DÉFIER.

Prêt à relever le défi ? Ça tombe bien. Le train SEGA revient dans ta ville pour le Challenge Européen SEGA 93. Si tu vises le titre de Champion d'Europe sur SEGA, c'est maintenant ou jamais, alors à toi de jouer. Tu pourras voyager dans la dimension SEGA, découvrir la perfection du laser sur Mega CD et essayer toutes les nouveautés. Alors, si tu te sens à la hauteur, rendez-vous dans le train SEGA! On verra qui est le plus fort...





Lille 10/4 et 11/4, Amiens 12/4, Rouen Préfecture 14/4, Reims 17/4, Strasbourg 18/4, Mulhouse 19/4, Besançon 20/4, Nancy 21/4, Dijon 22/4, Lyon Perrache 23/4 et 24/4, Clermont-Ferrand 25/4, Grenoble 26/4, Marseille St-Charles 27/4, Montpellier 28/4, Toulouse Matabiau 29/4, Bordeaux St-Jean 01/5, Tours 02/5, Angers 03/5, Nantes 04/5, Rennes 05/5, Le Mans 06/5, Paris Montparnasse 08/5 et 09/5.

TOUTES LES INFOS SUR 3615 SEGA.

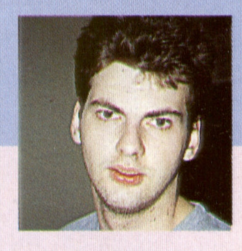




NEWS

PREVIEWS

NEWS: ALAOUANE ALATOU ALASRI



Oyez, oyez bonnes gens. Fidèle à votre rendez-vous mensuel, une fois de plus, vous allez pouvoir parcourir les news les plus fraîches et les plus actuelles de tout le monde ludique. Du Japon ou des Etats-Unis, de Chypre ou du Congo Belge, elles sont toutes là, en pixels et en couleurs. Ces jeux sont ceux que vous allez voir sur vos bécanes dans un proche ou lointain avenir; bien sûr, elles ne sont pas exhaustives, mais elles donnent une bonne idée de ce que sera le marché de demain. Vous voyez? Alors c'est cool. On peut y aller. A la one, à la two, à la three, c'est parti...

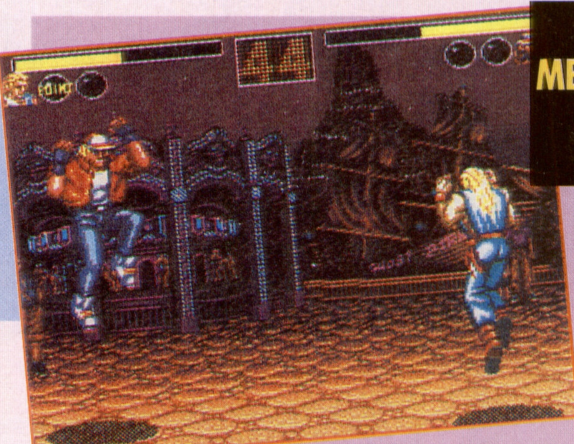


PHANTASY STAR IV

Cette véritable Saga, que je n'oserais même pas vous présenter, va bientôt accueillir en son sein un nouvel épisode, une quatrième partie. Programmé sur 16 mégas (au lieu des 12 prévus à l'origine, et avec la possibilité de faire des sauvegardes en plus), PS IV est un jeu de rôle exclusivement réservé aux amateurs passionnés. Ses principales caractéristiques, outre la taille plus que gigantissime de la carte sont, sans aucun doute, le nombre important de personnages que l'on pourra rencontrer et avec qui l'on pourra discuter et s'entretenir des dernières innovations technologiques connues par la planète. Actuellement en cours de conversion, PS IV ne devrait pas voir le jour avant le début de l'été, et encore, en japonais. On aura bien du mal à attendre jusque là.



MEGADRIVE
SEGA



Issu de la Neo-Geo, Fatal Fury est l'un des jeux de référence en matière de baston. Tout comme dans Street Fighter II' que l'on devrait voir en juin, Fatal Fury vous permettra de participer à des combats sanglants, où deux hommes s'affronteront à mort. Grâce à des coups spéciaux et des techniques de combats très diversifiées en fonction des terreurs, que vous aurez au préalable choisies, il y a de fortes chances pour que vous vous éclatiez comme des bêtes.



INFO

DE NOUVEAUX PRIX CHEZ SEGA

Dès le mois d'avril, donc maintenant, la Megadrive sera vendue avec une cartouche de Compilation composée de trois titres: Super Hang on, une course de motos, World Cup Italia,une simulation de football, et Columns, le Tetris de la Megadrive. Livrée avec deux manettes, la Megadrive sera proposée à 995 francs. Si cette configuration ne vous plaît pas pour une raison ou pour une autre, Sega a également pensé aux amoureux de la nature avec la "Megadrive Eco". Livré avec la cartouche Eco et deux manettes, le packaging a également été modifié. Disponible dès la fin du mois de mars, la Megadrive Eco sera en vente pour 1190 francs. Pour ceux qui n'aiment pas les jeux et qui ne veulent acheter que la Megadrive seule (une aberration, enfin presque), il ne leur en coûtera que 695 francs. voilà de bonnes nouvelles! Pour ceux moins friqués, Sega propose la console Master System avec le jeu Alex Kidd en mémoire et la cartouche Wimbledon (la meilleure simulation de Tennis sur cette console) pour 595 francs. Enfin, la Game Gear, elle aussi, y va de sa petite baisse. Elle sera désormais disponible avec une cartouche en compilation de quatre jeux, Columns, Penalty-Kick Out, Rally challenge et Smash TV pour 795 francs. Voilà c'est terminé, il ne nous reste plus qu'à remercier Sega.

DEVIL BUSTER



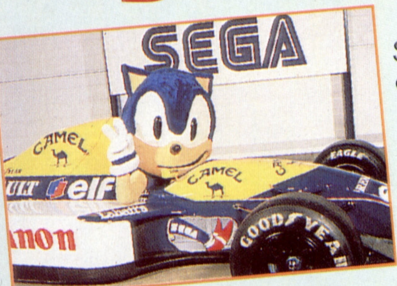
MEGADRIVE SIMS

Dans Devil Buster, vous jouez le rôle d'un chasseur de fantômes qui, contrairement aux Ghostbusters, ne sera pas au chômage! Eh oui, un max de tonnes de boulot attend notre jeune aventurier dans ce jeu de plates-formes aux graphismes qui s'annoncent plus que déments. Avec un déploiement extraordinaire de sprites, Devil Buster offre également l'avantage (et pas des moindres) de pouvoir se jouer à deux simultanément. Beau et certainement passionnant -mais là, je m'avance peut-être un peu-, Devil Buster est annoncé au Japon pour dans un mois ou l'autre, autrement dit: pour l'instant on n'en sait rien du tout.

ERRATUM

Dans l'article paru dans le dernier numéro sur les distributeurs du monde Nintendo, nous avons omis de vous parler de Guillemot Int, qui, sous le Label Ludi Games, distribue toute une floppée de jeux de qualité. Marie-Thérèse qui s'occupe de la promotion de Ludi Games, nous a tiré les oreilles et nous la comprenons. Enfin, voilà, vous le savez maintenant tous, Guillemot et Ludi Games sont, eux aussi, particulièrement investis dans le monde des jeux sur Nintendo; outre Desert Strike, NHLPA Hockey, Felix The Cat, j'en passe et des meilleurs, testés dans ce numéro, nous avons également la joie de vous présenter une petite preview de Bubsy, le prochain grand hit de la Super Nintendo, réalisé par Accolade et distribué par Guillemot sous le label... Ludi Games. Bravo, vous avez gagné le droit de jouer en deuxième semaine. Toutes nos excuses pour cet oubli impardonnable il est vrai. J'espère que ceci est maintenant réparé.

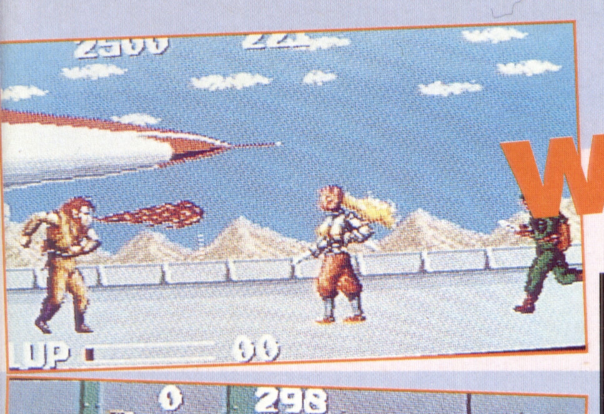
Sega aime la F1 !



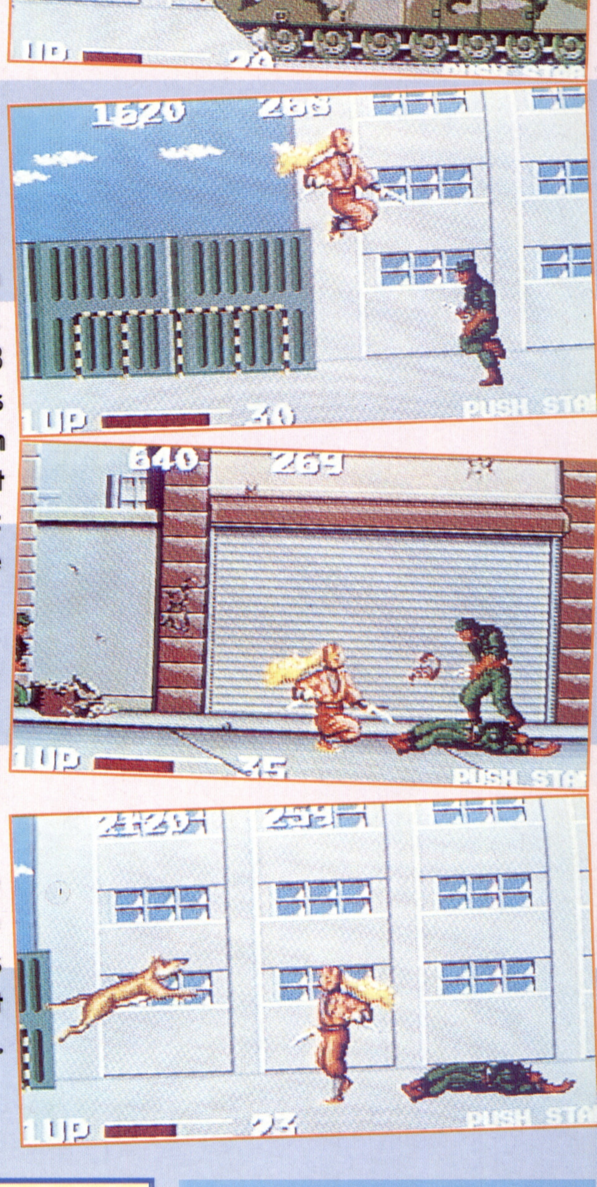
Si vous avez maté les courses du championnat du monde de F1 à la télé, vous avez sans doute remarqué qu'Alain Prost avait, sur son casque et sur sa voiture, un petit Sonic tout bleu.



C'est normal, Sega vient de signer un contrat de Sponsoring avec le team Williams-Renault dans le cadre du lancement du Mega-CD. Avec Sega, Prost sera plus fort que Senna, enfin nous l'espérons. Et ouais, le chauvinisme règne à Joypad. Et alors, on n'a pas l'droit?!



NINJA WARRIORS

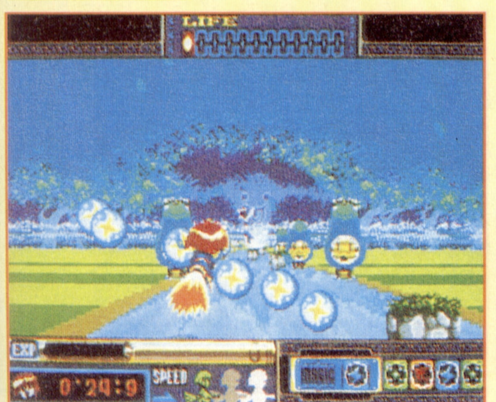


MEGA CD
TAITO

Tout comme Final Fight, Ninja Warrior devrait théoriquement être disponible sur le marché parallèle, ce titre étant prévu pour une sortie au mois de mars au Japon. L'action se déroule en 1993 (tiens c'est maintenant!), les machines, sous la domination de l'infâme Bangler, règnent sur le peuple humain avec férocité. Pour lutter contre cette domination insoutenable, les leaders de la résistance mettent au point deux machines de guerre, des humanoïdes ninjas. Se déroulant suivant un scrolling horizontal, Ninja Warrior vous place dans la peau de l'une de ces "bestioles". Armé de deux poignards, vous devrez, bien sûr, détruire tout ce qui se présentera à vous. Bon courage...



Quel drôle de titre pour un Shoot'Em Up! Dans Panorama Cotton, vous dirigez une jeune et charmante fille qui se déplace à l'aide d'un balai magique à réaction. Déjà connu par les possesseurs de PC Engine dans une forme un peu plus traditionnelle, Panorama Cotton vous fera traverser de nombreux paysages surperbes et particulièrement alléchants. Très largement inspiré par Space Harrier et Burning Force, Panorama Cotton s'étend sur une demi-douzaine de niveaux, dans lesquels on retrouvera un rythme assurément endiablé.



PANORAMA COTTON





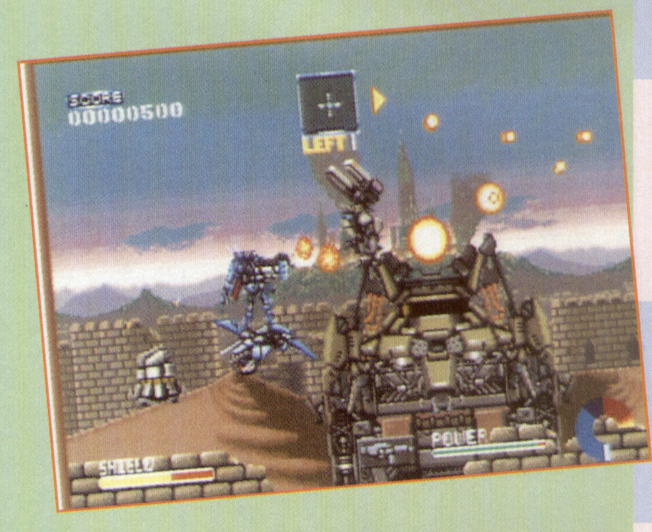
TELEX

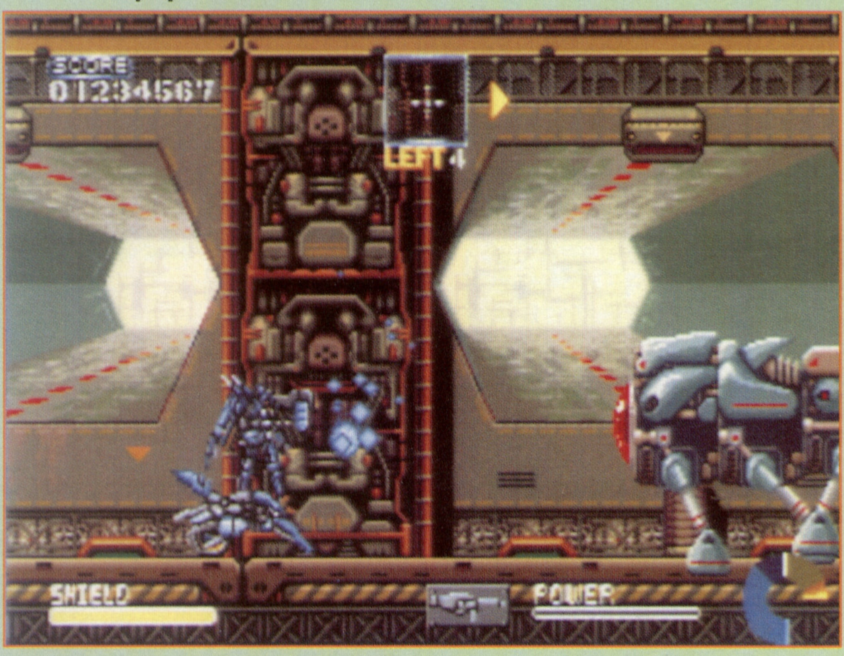
Certains des produits Nintendo initialement prévus chez Bandaï, vont désormais être distribués par Nintendo lui-même. Les prochains titres distribués donc par Nintendo France et non plus par Bandaï seront sur NES, Megaman IV, Kirby's Adventure puis Yoshi's Cookie. Sur Super Nintendo, on devrait voir: World League Basket Ball, Star Wing et Sim city. Enfin, sur Gameboy, Nintendo France annonce: Magaman II, Top Rank Tennis, Mystic Quest I et Zelda Link's Awakening.

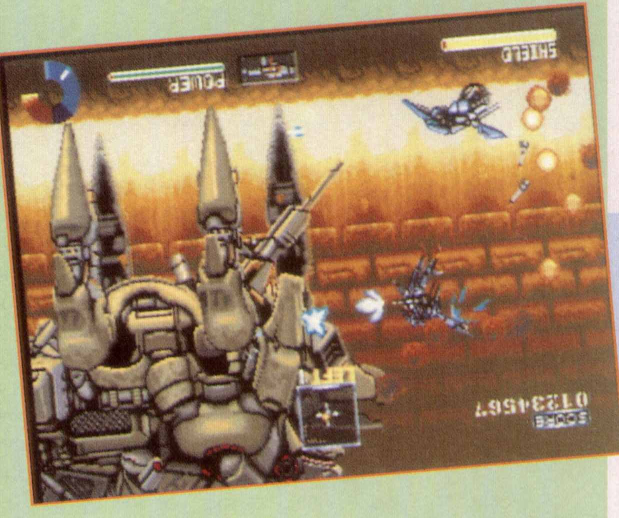
XLANSER

MEGADRIVE SEGA

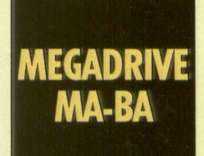
Disponible dans le courant du mois de mai, Xlanser est dans la plus pure tradition des Shoot'Em Ups à scrolling horizontal sur plusieurs plans, sur Megadrive. Dans ces conditions, inutile de vous dire que vous risquez fort d'en avoir pour votre argent. Les options présentes ici, en nombre considérable, vous permettront d'en mettre la plein la tête aux ennemis qui débarqueront à l'écran comme des mouches sur une bouse de vache fumante et fraîche. Tout comme les armes elles-mêmes, la puissance de ces dernières pourra également se modifier, en fonction des capsules d'énergie que vous découvrirez tout au long de la petite dizaine de niveaux de ce jeu. Coté graphisme, Sega nous gâte puisqu'il prévoit 128 couleurs affichées simultanément à l'écran, au lieu des 64 que la Megadrive peut théoriquement gérer. Un exploit donc pour ce Shoot'Em Up qui devrait cartonner.





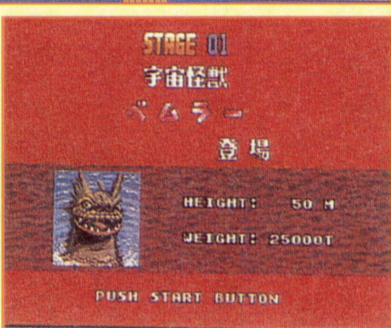


ULTRAMAN



Alors que Bandaï, personnellement, s'est chargé de l'adaptation d'Ultraman sur Super Famicom, le boulot, sur Megadrive, a été réalisé par Ma-Ba une société encore inconnue dans le domaine. Dans cette réalisation, on retrouvera tous les personnages, tous les gros monstres dans le plus pur style des Godzillas qui se fracassaient déjà à l'époque; avec la possibilité de jouer à deux simultanément, c'est toujours plus drôle d'envoyer balader un copain que la console. Particulièrement apprécié par les Japonais, je doute fort que cette cartouche fasse grand bruit lorsqu'elle arrivera en France. Sortie annoncée au Japon le 9 avril.

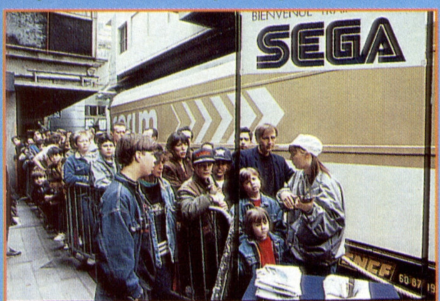




LE TRAIN SEGA: C'EST REPARTI !

INFO

Après le succès incontestable du premier train Sega, ces diables de Japonais, et surtout Sega France, remettent ça avec le Challenge Européen Sega 1993. L'année dernière, le train avait accueilli, partout à travers la France, plus de 150,000 participants; cette année, Sega en espère encore plus. Il faut dire que les bougres ont mis le paquet et qu'ils ne seront pas loin de battre leur pari. Entièrement redécoré, le train pourra accueillir jusqu'à 200.000 joueurs et visitera 22 villes. Avec deux voitures pour le Championnat Européen et deux voitures Hi Tech, où le Mega CD sera en vedette, Sega devrait, une nouvelle fois, faire la joie de tous les participants. Comme on est méga cool avec vous, on vous donne la liste des villes dans lesquelles le train s'arrêtera. Les voici, les voilà: Les 10 et 11 avril Lille, le 12 Amiens, le 14 Rouen, les 15 et 17 Reims, le 18 Strasbourg, le 19 Mulhouse, le 20 Besançon, le 21 (c'est mon anniversaire, pensez à moi !) (NDLR: couillon! Si tu ne signes pas ton article, à qui veux-tu qu'on pense?) Nancy, le 22 Dijon, les 23 et 24 Lyon, le 25 Clermont Ferrand, le 26 Grenoble, le 27 Marseille, le 28 Montpellier, le 29 Toulouse, le Samedi 1er mai (et la Fête du Travail alors!) Bordeaux, le 2 tours, le 3 Angers, le 4 Nantes, le 5 Rennes, le 6 Le Mans et enfin les 8 et 9 mai, le train s'arrêtera à Paris Montparnasse. Le Challenge Européen se déroulera sur deux jeux, Sonic II et Ayrton Senna's Super Monaco Grand Prix II. Alors, bonne chance à tous.







SUPER CD ROM
MASAYA
NCS

LANGLISSER

Connu sur Megadrive aux States sous le nom de Warsong, ce jeu mêle habilement les concepts de jeu de rôle et de wargame/stratégie. Aux commandes d'une armée à la Shining Force, vous gagnerez des points d'expérience et des pouvoirs, afin de gagner en puissance. Vos réussites en combats vous feront aussi grimper votre charisme et, bientôt, ils seront légion dans vos troupes à combattre l'ennemi. Comme d'hab', ce jeu est totalement en japonais, mais si beau et intéressant.



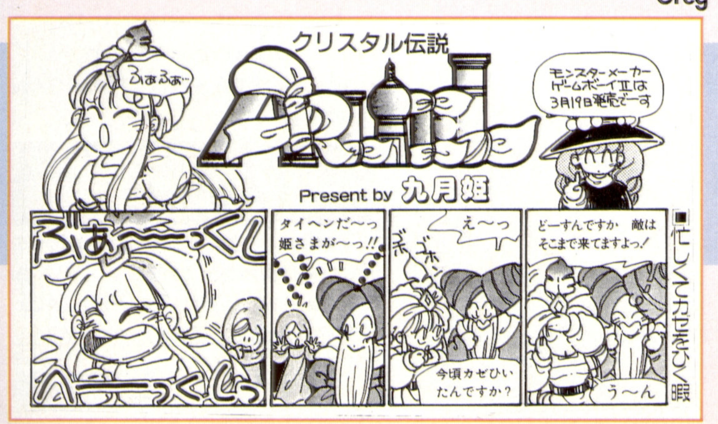
La radio se branche sur les jeux

Radio Nantes, la radio la plus ancienne de la région, se branche sur les jeux vidéo (remarquez ce n'est pas la seule!). Depuis le mois d'octobre de l'année dernière, Radio Nantes propose, une fois tous les quinze jours, l'émission "Game Over" entièrement consacrée aux jeux que nous adorons. Composée de cinq rubriques par émission, on y retrouve par exemple, des tests de jeux; Game Over est diffusé le mercredi à 16 heures 40.

Crystal Warrior (Arliel)

Le premier jeu de rôle ayant vu le jour sur Gear fut Crystal Warrior, appelé au Japon, Ariel, du nom de la blonde héroïne. Cette jeune guerrière possédant un excellent charisme auprès des joueurs japonais, on a senti l'odeur des dollars chez Sega, et l'adaptation Manga a été faite. Le résultat, en fait, est consternant, réservé aux plus jeunes, et encore... vu l'épaisseur du scénario, il n'en intéressera que très peu. Dommage pour une BD tirée d'un jeu de rôle.

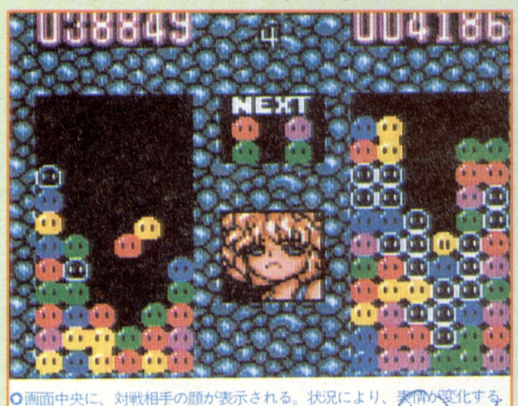
Greg



PUYO PUYO

GAME GEAR
SEGA

Dans la série "je zigzague entre Tetris et Columns", Puyo Puyo tient parfaitement son rôle. Plus proche cependant de Columns, dans cette nouvelle réalisation de Sega, vous devez faire disparaître trois par trois, les petits ronds de couleurs qui tombent deux par deux. Seul, c'est déjà bien, à deux Puyo Puyo devient carrément dément car on peut, bien évidemment, faire tout un tas de crasses à son adversaire en lui balançant un max de petites boules de couleurs à la gueule. Annoncé pour le 19 mars, Puyo puyo devrait déjà être là. Eh ouais!



○画面中央に、対戦相手の顔が表示される。状況により、表情が変化する。

JURASSIC PARK

SUPER NINTENDO OCEAN

Autant le dire tout de suite pour éviter tout malentendu, Jurassic Park est loin d'être terminé et, pour les photos, il faudra attendre encore un petit peu. Toutefois, on ne peut pas ne pas parler de ce titre d'Ocean qui s'annonce comme la licence de l'année (2,5 millions de dollars c'est déjà un beau pactole!). Basé autour d'un roman, et d'un film prochainement adapté par Steven Spielberg, Jurassic Park sera, sur Super Nintendo, programmé sur une cartouche de 16 mégas qui utilisera, en plus, le Super FX; ouais, c'est bien le chip de Star Fox (testé dans ce numéro).

Dans une petite île du pacifique, un entrepreneur a réuni de grands scientifiques, afin de constituer un parc d'attractions entièrement animé par de vrais dinosaures que la science a réussi à remettre sur pied. Annoncé pour la fin de l'année sur Super Nintendo, Jurassic Park s'annonce, d'ores et déjà, comme un grand jeu sur cette bécane.



ANGELUS II

SUPER CD ROM ASMIK



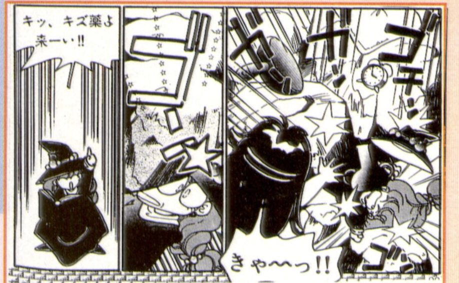



Angelus est un jeu d'aventure qui a fait les beaux jours des possesseurs de MSX. Etant une aventure très graphique à la base, il etait normal que ce jeu prenne place sur le CD-Rom de la Nec. Doté de graphismes très très beaux (autant que Dragon Knight III), ce jeu assure beaucoup avec son atmosphère glauque et stressante propre aux romans d'épouvante. Le scénario fait état d'une secte vieille du moyen-âge qui vénère un démon, genre Cthulu. Vous voilà prévenu, c'est un jeu plutôt gore.

Greg

Monster Maker le manga

Monstermaker, c'est un jeu de société très prisé au Japon, un jeu de rôle sur Gameboy et, bientôt, sur PC Engine Nec. Le jeu est pour tous mais la bédé, est, elle destinée aux plus jeunes (cf Arliel), avec également des gags, constitués de gaffes et quiproquos simplets. A vous de voir, mais sachez que comme pratiquement toutes les adaptations de jeux vidéo, cette bédé est en japonais, dommage!



Greg

Y's IV Mask of the sun

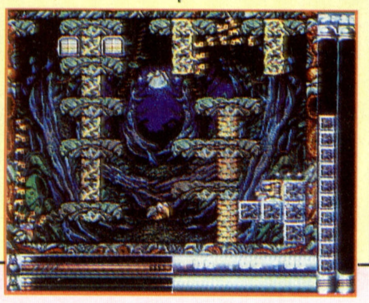
Alors que tous les amoureux de cette fantastique saga de jeux de rôle-action qu'était les Y's, attendent avec impatience Mask of the sun qui en est le 4e volet (qui sortira sur SFC, Mega-CD et Super CD-Rom Nec), une adapation en BD vient juste de faire son apparition, faisant la promotion du jeu, afin que tout le monde sache de quoi il s'agira lors de sa sortie. Dans une mouvance très Heroïc-fantasy, on se désole un peu des dessins peu fouillés, mais on se console avec un scénario en béton, mais aussi en japonais. Chhhhht écoutez, c'est bô, c'est Y's.

Greg

TRODDLERS

SUPER NINTENDO SALES CURVE

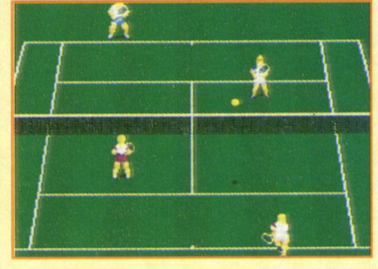
Dans le genre prise de tête, Troddlers est un super petit jeu qui devrait connaître de nombreux adeptes parmi ceux d'entre vous qui en ont marre de catapulter des forteresses volantes et autres vaisseaux stellaires à deux francs cinquante-deux. Ici, vous devrez, à l'aide de votre petit bonhomme, créer des blocs de pierre afin de les escalader, puis trouver la sortie. Au départ, tout va bien, les niveaux sont simples et la prise de tête n'est pas trop globale. Pas contre, dès le cinquième niveau, c'est l'enfer et l'on se décortique le crâne pour trouver le moyen de franchir la porte. Lorsque l'on sait que Troddlers comporte cent niveaux pour un joueur et soixante-quinze pour deux, on imagine très bien l'état des neurones, une fois la partie terminée.

POWER TENNIS

PC ENGINE HUDSON SOFT

Seconde simulation de Tennis sur PC Engine, après International Tennis, Hudson récidive de plus belle avec Power Tennis. Ce titre n'en étant encore qu'à un stade très peu avancé, il nous est encore difficile d'en dire énormément, d'autant qu'Hudson reste super discret sur le sujet. Voilà objectivement où nous en sommes avec ce titre. Matez les photos, pour l'instant c'est tout ce que l'on peut vous dire.



Record of Lodoss War



Record of Lodoss war, c'est beaucoup de choses: un jeu de rôle sur plateau, un jeu de rôle sur micros et consoles (Nec), un livre, une série de dessins animés et, depuis un peu moins d'un an, une bande dessinée. Cette bande dessinée n'a rien à voir avec les héros de la série animée, et reprend l'histoire un peu plus de 20 ans avant la série. L'univers morbide qui est très bien rendu par le dessin, met mal à l'aise le lecteur, et celui-ci tombe de haut lorsqu'il est confronté au jeu de rôle sur le CD-Rom de la Nec qui n'est pas dans le même ton.

Greg

TV SPORT HOCKEY

PC ENGINE VICTOR MUSICAL INDUSTRIES

Eh oui, vous l'aviez deviné, TV Sport Hockey est bel et bien une simulation de hockey sur glace qui vous place dans l'enfer glacé de l'un des sports les plus violents que l'on connaisse. L'action y est tellement violente et les huit équipes sont si motivées que, bien souvent, les joueurs se laisseront tenter par quelques excès de brutalité. Avec une vue en trois dimensions lors des penalties, et une vision à la NHL Hockey du terrain le reste du temps, TV Sport Hockey s'annonce comme le meilleur jeu de hockey sur PC Engine. Remarquez, faire mieux que Hit The Ice, ce n'est pas, à proprement parler, un véritable exploit!





TELEX

• D'après les dernières études des sociétés de statistiques, un foyer sur quatre serait équipé d'une console de jeu. C'est bien les mecs, continuez!

• Street Fighter II est en préparation sur PC Engine. La cartouche devrait faire 20 mégas, un record si l'on excepte les jeux sur Neo Geo. Capcom prévoit également une version sur NES, aucune date de sortie n'a pour l'instant encore été annoncée pour ces deux versions du jeu le plus célèbre du monde.

• C'est officiel, JVC prépare une suite à son illustre Super Star Wars. Empire Strikes Back utilisera, tout comme son prédécesseur, le mode 7. Pour l'instant, nous n'avons pas d'autres informations, nous vous tiendrons au courant.

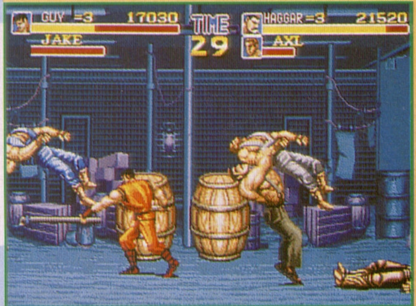
• Sonic III est en cours de programmation chez Sega USA. Et d'après les bruits qui courent, il s'annonce comme encore plus fort (réellement, nous avons du mal à imaginer ce que cela peut donner!)

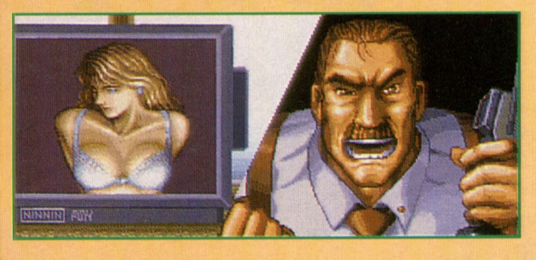
FINAL FIGHT CD

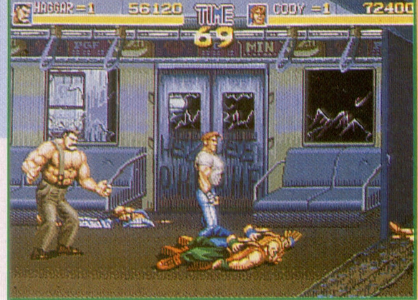
MEGA CD SEGA

Disponible à l'heure où vous lirez ces lignes, Final Fight risque bien d'être l'un des déclencheurs du succès du Mega CD. Jessica, la copine des trois lascars que sont Cody, Haggar et Guy, a été enlevée; à vous de la retrouver en vous bagarrant comme des fous, dans les rues d'une ville dans laquelle mieux vaudra ne pas trop traîner. Mega CD oblige, tous les niveaux seront entrecoupés par de petits dessins animés vous indiquant l'histoire et le déroulement des opérations. Avec la possibilité de jouer à deux simultanément, Final Fight CD sera l'un des gros titres sur ce support.









PHANTASY STAR IV



Cette véritable Saga, que je n'oserais même pas vous présenter, va bientôt accueillir en son sein un nouvel épisode, une quatrième partie. Programmé sur 16 mégas, PS IV est un jeu de rôle exclusivement réservé aux amateurs passionnés. Ses principales caractéristiques, outre la taille plus que gigantissime de la carte sont, sans aucun doute, le nombre important de personnages que l'on pourra rencontrer et avec qui l'on pourra discuter et s'entretenir des dernières innovations technologiques connues par la planète. Actuellement en cours de conversion, PS IV ne devrait pas voir le jour avant le début de l'été. On aura bien du mal à attendre jusque là.





TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX
On avait une news d'enfer, un truc génial que l'on était les seul à avoir reçu par télégramme du Japon, on l'avait posé là, sur le bureau et puis pfuiii!!!, disparu, partis, à pu, introuvable ! Un méga-scoop comme ça, c'est vraiment du gachis !

SUR LE 3615 JOYPAD

24H/24H 7JOURS SUR 7, MIC DAX

NOTRE SPÉCIALISTE CONSOLES, RÉPOND A TOUTES VOS QUESTIONS

MERCI MIC DAX !

NIGHT STRIKER

MEGA CD
TAITO

Adaptation d'un jeu d'arcade qui a connu au Japon un énorme succès, Night Striker est un jeu de tir en trois dimensions qui vous placera aux commandes d'une sorte de voiture-vaisseau de l'espace, armé de rayons laser. Du fait de la représentation en perspective de l'action, les ennemis débouleront sous vos yeux du fond de l'écran. Les effets de zooms sont remarquables et les musiques, qui changent en fonction du niveau, donnent une ampleur encore supérieure. Original de par sa conception, Night Striker risque également d'être très apprécié. Malheureusement, aucune date de sortie au Japon n'est encore annoncée quant à la disponibilité de ce CD. Nous l'attendons tous avec impatience. Si, si!









GAUNTLET

MEGADRIVE
TENGEN

Gauntlet n'est pas une nouveauté en soi, c'est vrai. Mais sur Megadrive, ce jeu crée une véritable petite révolution (celle de 17 en Russie c'était de la gnognotte) en permettant à quatre joueurs de jouer simultanément, et de tester leur endurance sur les plus de cent niveaux que comporte ce titre. Pour ceux qui ne le sauraient pas, Gauntlet est un jeu d'action dans lequel vous dirigez un personnage muni d'une arme chaque fois différente, et qui doit s'éclater comme une bête pour éclater la cinquantaine de monstres qui se trouvent sur l'écran en même temps que lui. Le tout se déroule dans un labyrinthe qui scrolle dans toutes les directions.



TELEX

• Philips International a annoncé, au Japon, qu'il developperait un nouveau Mario qui devrait comporter de véritables photos et posséder un côté pédagogique très fort. On dit que ce jeu serait disponible lorsque le Super CD Rom de Nintendo sera sur le marché. Ce n'est pas encore demain.

• Un nouvel accessoire, le Barcode Battle, sera bientôt disponible au Japon. Cet accessoire permettra de lire des jeux en code barre. Les deux premiers titres seront Battler Wars et Super Warrior Combat.



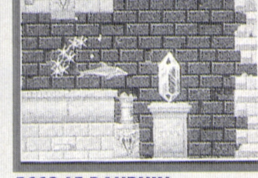
LES NOUVEAUTES D'ABORD !
Avec la Mégacarte, 5% de remise* sur des prix canons et des promotions exclusives.
IMPORTANT : Si vous n'avez pas encore votre Mégacarte, passez chez Micromania, elle vous sera offerte avec votre premier achat.
Sauf sur les Consoles - Remise différée - Carte envoyée par courrier
LES NOUVEAUTES D'ABORD
THOMAS JORDAN
101204
MICROMANIA
MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.
Ouvert 7 jours/7
MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13
MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78
MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Mitoirs .RER La Défense . Tél. 47 73 53 23
MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14
MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82
Promotion exclusive Mégacarte
MAGICAL QUEST
Super Nintendo
649F 495F
Promotion exclusive Mégacarte
SENNA GRAND PRIX
Mégadrive
395F 345F
SUPER MARIOLAND 2
Gameboy
269F 225F
Promotion exclusive Mégacarte
GAGNEZ UNE GAMEBOY PAR SEMAINE SUR 3615 MICROMANIA en participant au nouveau jeu VIRUS
MICROMANIA
portant : Les cartouches Super Nintendo de cette page fonctionnent uniquement avec l'adaptateur AD 29 ou
tion Replay. Prix indiqués pour des jeux d'import qui nécessitent l'adaptateur AD 29.
portant : L es prix indiqués sont valables jusqu'au 8 mai 93.
ention : Les Nouveautés et les produits à paraitre ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la
rution de ce magazine. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.
Commandez par téléphone ! 92 94 36 00
Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00
ON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX
Titres
PRIX
ticipation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F) + 29 F
Précisez Disk Cartouche
Total à payer = F
Nom
Adresse
Tél.
Code postal
Ville
LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO
SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :
glement: Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre
Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement
N° de membre (facultatif)
tourez votre ordinateur de jeux: PC Comp. Atari ST Amiga Game Boy Megadrive Gamegear Séga Super Nintendo

MEGADRIVE

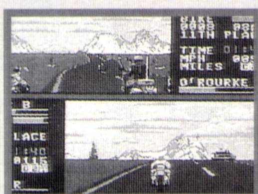
LE TOP 5 MICROMANIA



TREET OF RAGE 2
hacun des 4 combattants possède s propres caractéristiques: uissance, technique, vitesse, saut, nergie. Vous pourrez jouer à 2 lors e la progression contre vos rribles ennemis, ou même ombattre l'un contre l'autre !



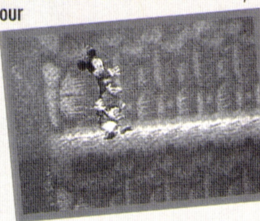
ECCO LE DAUPHIN
Une tempête mystérieuse a éparpillé votre famille. Pour les retrouver vous devez parcourir de vastes royaumes aquatiques truffés de pièges. 25 niveaux immenses et dangereux !!



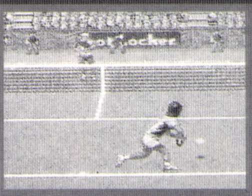
ROAD RASH 2
Le must de la course moto : Jouer à 2 en même temps, chacun sa moto, l'écran divisé en deux permet de suivre la course simultanément !

ONIC 2
onic le Hérisson ous revient pour e nouvelles aventures !! Un jeu de plateforme ou il sera accompagné d'un renard très futé. 2 écrans superposés vous permettront de jouer à 2 simultanément dans le Hit des Hits Sega.

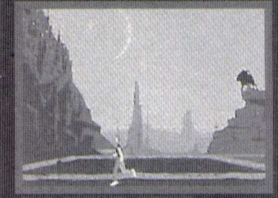
MICKEY ET DONALD
Réunissant Mickey Mouse et Donald Duck, retrouvez nos 2 héros dans une même aventure, s'entraidant pour franchir les obstacles et les difficultés du parcours !



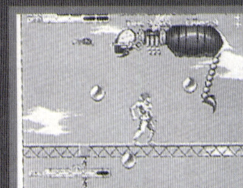
LES NOUVEAUTES D'ABORD !



AMAZING TENNIS
3 types de surface: terre battue, gazon et hard. Les rebonds sont hyper réalistes et la surface influe sur la rapidité de la balle. De très beaux graphismes et une animation des joueurs infernale.

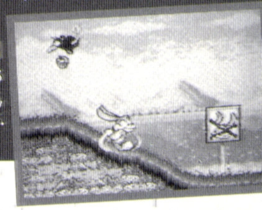


OUT OF THIS WORLD
L'adaptation du Hit que fut Another World de l'éditeur Delphine Software sur votre Megadrive. Une aventure démente ou vous êtes projeté dans un monde ou le danger surgira à chaque instant.



STRIDER 2
5 niveaux de folie avec un hit de l'arcade ! Strider est plus fort que jamais, mais cela sera t-il suffisant pour sauver l'univers !

TINY TOON
Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.

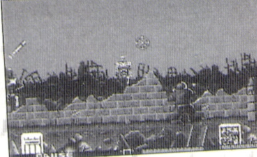


POUR CONNAITRE LA DISPONIBILITE ET LE PRIX D'UN JEU DANS UN MAGASIN MICROMANIA TAPEZ 3615 MICROMANI ou TELEPHONEZ A VOTRE MAGASIN MICROMANIA.

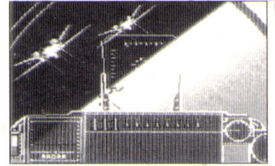
LES JEUX D'ARCADE



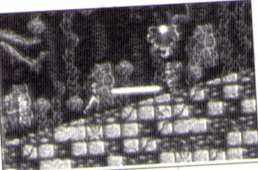
hunderforce IV
a perfection des shoot'em up sur megadrive. s scrollings superposés, des sprites qui ugent dans tous les sens, et les monstres de de niveau qui vous feront pâlir de peur !



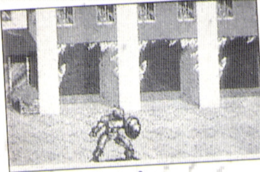
T2 Arcade Game
Vous êtes un terminator T800 et vous disposez d'un redoutable arsenal: mitrailleuse à tir rapide, fusils, roquettes et lance grenades M79.



G Loc
Retrouvez les sensations de l'arcade grâce aux décors en 3D: Depuis votre intercepteur, participez à des combats aériens acharnés.



Atomic Runner
Vous combattrez des extra-terrestres depuis les ruines Maya jusqu'aux entrailles de la Terre sur 7 niveaux fabuleux.



Captain America
Vous incarnez 4 des héros des bandes dessinées : Captain América, Iron Man, Hawkeye et Vision! pour sauver la planète des pattes de Red Skull



Batman Revenge of Joker
Une action d'enfer. Pour combatte vous aurez toutes les armes classiques de Batma les bat-boomerang, les bat-ficelles...

LES JEUX DE COMBAT



atal Fury
2 joueurs en duel "amical", ou contre rdinateur, vous allez pouvoir choisir parmi ombattants de l'impossible disposant de ps d'un autre monde!

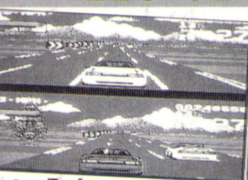


Ninja Gaiden
Vous incarnez Ryu, un ninja et devez trouver puis détruire l'organisation mystérieuse qui recherche le sabre de Dragon Puissant.

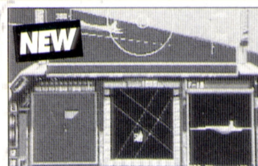


Shinobi 3
Une nouvelle dimension du fameux Shinobi ! Vous devrez franchir 8 niveaux infestés d'ennemis et vous disposez de nouvelles armes!

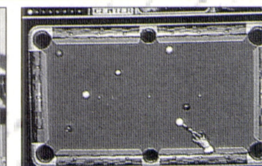
LES JEUX DE SIMULATION



Lotus Turbo Challenge
8 étapes infernales par tous les temps: pluie, neige, brouillard, et puis surtout la possibilité de jouer à 2 , l'un contre l'autre !

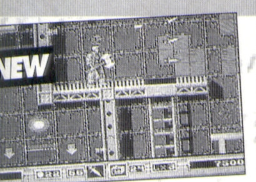


F15 Strike Eagle
Enfin une simulation de vol digne de ce nom sur megadrive. Le fameux et mythique F15 de l'éditeur Microprose à découvrir de toute urgence !

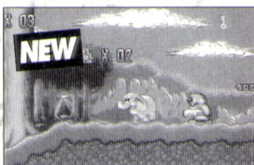


Side Pocket
Une partie de billard pour vous détendre. Mesurez vous aux meilleurs joueurs dans 5 des plus grandes villes Américaines.

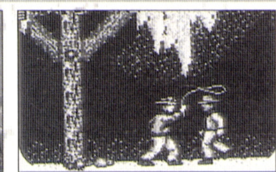
LES JEUX DE PLATEFORME



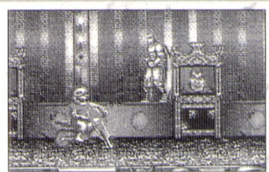
X Mutant
ne action comme seuls les mutants peuvent n offrir! Vous incarnez un ex mutant, et levez libérer des ex mutants prisonniers de mutants.



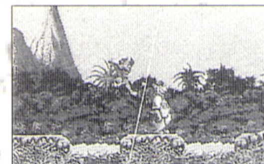
Rolo to Rescue
Vous êtes un éléphant et rejoignez votre maison; sur votre chemin vous devrez libérer des amis(lapin, écureuil, castor et taupe) qui vous aideront à passer certains obstacles



Indy J. Last Crusade
Indy est de retour et une fois encore l'action est rapide et délirante! 6 niveaux à la recherche du Sacré Graal.



Batman Returns
Un nouvel épisode de la vie renversante de Batman ! Il va devoir affronter le toujours coriace Pingouin. Des combats fous et variés sont au menu !



Talespin
Un superbe jeu de plateforme adapté du dessin animé de Disney ayant pour héros le célèbre Baloo!

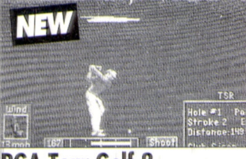


Tazmania
Taz le démon de Tasmanie arrive sur nos écrans! Des graphismes et une animation toute première qualité. Eclatez vous sur 6 niveaux fous !

LES JEUX DE SPORT



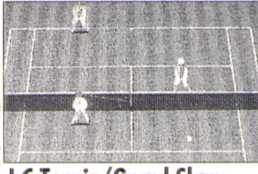
Mohamed Ali Boxing
ous pourrez jouer seul ou à 2 joueurs . ette simulation de boxe en 3 dimensions ous offre tous les coups de la boxe anglaise



PGA Tour Golf 2
7 parcours de golf à découvrir de toute urgence ! Une fluidité et une animation 10 meilleure que le premier PGA.



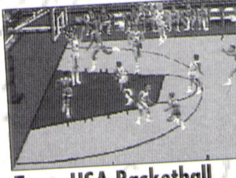
All Star Challenge
Vous allez pouvoir incarner 27 des plus grandes stars du basket américain . Apprendre leurs meilleurs coups dans des matches 1 contre 1.



J.C.Tennis/Grand Slam
En simple ou en double, les adversaires seront redoutable et cela aussi bien sur terre battue que sur gazon ou surface synthétique.



European Club Soccer
La coupe de l'UEFA chez vous ! 2 modes de jeu: Arcade et simulation. Possibilité pour 8 personnes de jouer dans le même championnat!



Team USA Basketball
Participez aux J.O. Choisissez votre pays parmi 15 équipes. Défiez la Dream Team

MEGADRIVE



PROMOTIONS MEGADRIVE

(Dans la limite des stocks disponibles)

Wonderboy 3	~~395F~~	199F
Turbo Out Run	~~395F~~	199F
Strider	~~395F~~	199F
Shadow Dancer	~~449F~~	199F
Moonwalker	~~395F~~	215F
Golden Axe 2	~~449F~~	249F
Marble Madness	~~395F~~	299F
Mercs	~~395F~~	199F
Super Thunderblade	~~395F~~	215F
World Cup Italia	~~395F~~	215F
Alex Kidd	~~395F~~	215F
Last Battle	~~395F~~	215F
Alisia Dragoon	~~449F~~	199F
Rambo 3	~~395F~~	199F
Super Hang On	~~449F~~	215F
Rings of Power	~~499F~~	199F

ACCESSOIRES MEGADRIVE

La City	399F
Action Replay Pro	499F
Extension Cord (Rallonge pour manette)	39F
Menacer	499F
Adaptateur 8Bits/16Bits	295F
Cable Péritel Megadrive	175F
Adaptateur Secteur universel	175F

MICROMANIA

GAMEGEAR

LE TOP 5 MICROMANIA

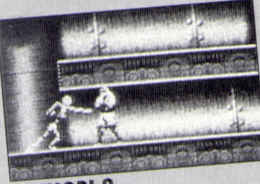


SONIC 2
Sonic nous revient pour de nouvelles aventures! Un super jeu de plateforme délirant.

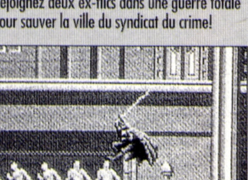


STREET OF RAGE
Rejoignez deux ex-flics dans une guerre totale pour sauver la ville du syndicat du crime!

TAZMANIA
Taz le démon de Tasmanie est dépourvu de patience, c'est un vrai démon!



SHINOBI 2
Le Ninja Noir a pris le contrôle de Neo-City et a emprisonné les Ninjas Elémentaires-



BATMAN RETURNS
Batman a des démêlés avec Catwoman et Penguin, le plus meurtrier des duos.

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



GREENDOG
A travers 8 niveaux très fous, vous ferez du skate, du patin et même de l'hélico à pédales.

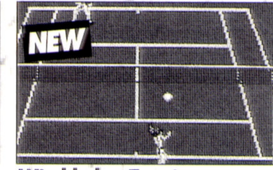


TALESPIN
Un superbe jeu de plateforme ayant pour héros le célèbre Baloo.

LES SIMULATIONS DE SPORT




Out Run Europa
Préparez-vous à tester jusqu'à l'extrême vos compétences de conducteur ! Foncez !



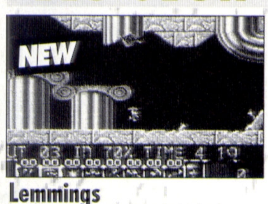
Wimbledon Tennis
Smash aériens, services canons, passings shots, un mode d'entrainement et 4 tournois

PROMOTIONS GAMEGEAR

(Dans la limite des stocks disponibles)

Chessmaster	~~245F~~	149F
Crystal Warriors	~~325F~~	149F
Dragon Crystal	~~245F~~	149F
Fantasy Zone	~~245F~~	149F
Halley Wars	~~245F~~	149F
Joe Montana Foot.	~~245F~~	149F
Pengo	~~215F~~	149F
Putter Golf	~~215F~~	149F
Slider	~~245F~~	149F
Solitaire Poker	~~245F~~	149F
Woody Pop	~~215F~~	149F

LES JEUX D'ARCADE

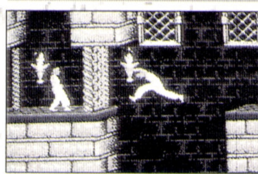


Lemmings
Les Lemmings sont en marche! Aidez les à creuser, à construire et à ouvrir leur route.

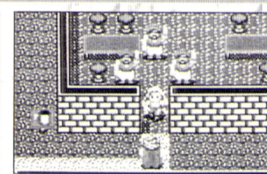


Super Off Road
Prenez le volant et foncez! Les défis de la course tout-terrain vous attendent.

LES JEUX D'AVENTURE



Prince of Persia
Des passages secrets, des pièces fantastiques, des adversaires violents et de potions magiques.



Defender of Oasis
Un jeu de rôle dans lequel vous devez défendre le monde d'Oasis contre les forces du mal.

ACCESSOIRES GAMEGEAR

Adaptateur Secteur Gamegear 99F

BIG WINDOW 149F
Cette loupe agrandit 1,6 fois et grâce à ses protections latérales évite tous les reflets.

LE WIDE MASTER 99F
Agrandit l'écran de votre Gamegear

Adaptateur Cartouche 99F

MASTER SYTEM GAMEGEAR
Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear

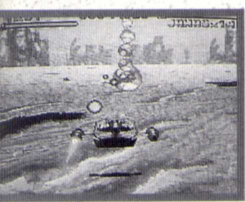
Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N° 1 du jeu vidéo ! Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA.

VENTE PAR CORRESPONDANCE	TEL (16) 92 94 36 00	MICROMANIA VELIZY 2	TEL 34 65 32 91
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES	TEL 42 56 04 13	MICROMANIA LA DEFENSE	TEL 47 73 53 23
MICROMANIA FORUM DES HALLES	TEL 45 08 15 78	MICROMANIA NICE	TEL 93 62 01 14
MICROMANIA ROSNY 2	TEL 48 54 73 07	MICROMANIA LYON	TEL 78 60 78 82

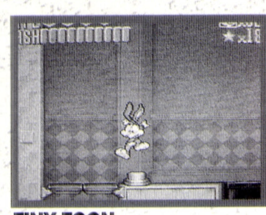
IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

SUPER NINTENDO

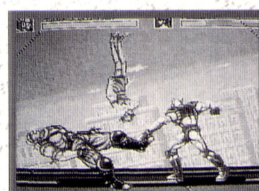
LE TOP 5 MICROMANIA

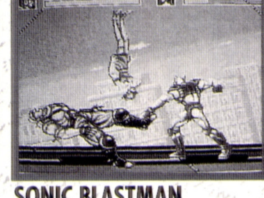


SUPER STAR WARS
24 niveaux, tous variés et différents les uns des autres; vous aurez à dévaster une caverne, traverser des déserts, détruire l'étoile noire...



TINY TOON
Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.





SONIC BLASTMAN
Vous devez libérer les rues des sales parasites! Vos adversaires ont une taille démesurée et il vous faudra un gros coeur pour être le plus fort !

MAGICAL QUEST
Pluto, le fidèle compagnon de Mickey a disparu ! Magical Quest vous réserve bien des surprises, mondes cahés, passages secrets, magie ...

SPIDERMAN VS X MEN
Spiderman ne peut vous être inconnu! Votre première mission consiste à désamorcer des bombes...

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



STARFOX : A travers les 12 niveaux de ce jeu d'action, entrez dans la peau de Fox Mc Cloud, le meilleur pilote de l'univers et secourez la planète Corneira, que l'empereur Andross a envahie.



NBA BASKETBALL (Tecmo)
Les 27 équipes de la NBA réunies dans ce jeu à 5 contre 5. La nouvelle simulation de basket ball sur Super Nintendo.



FATAL FURY
A 2 joueurs en duel "amical", ou contre l'ordinateur, vous allez pouvoir choisir parmi 4 combattants

LES ACCESSOIRES SUPER NINTENDO

L'ADAPTATEUR AD 29 pour utiliser les cartouches américaines sur la Super Nintendo Française — **99F**

LA " CITY" — **399F**
Retrouvez toutes les sensations de l'arcade. Compatible avec la Super Nintendo Française et la Megadrive, elle possède 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur et un stick 8 directions...

PRO PAD SV 334 Super Nintendo — **159F**
Manette transparente possédant toutes les options d'un bon control pad pour votre Super Nintendo

GAME COMMANDER — **195F**
Control pad pour super nintendo (options ralenti, tir normal, tir rapide (24 tirs par seconde) et tir automatique.

ACTION REPLAY PRO — **499F**
Plus de vie, plus d'énergie, plus de Gameplay. Permet de modifier les caractéristiques des Jeux. Fait fonctionner les cartouches import.

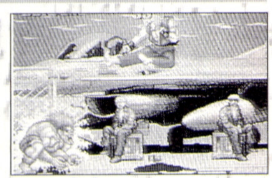
EXTENSION CORD (Rallonge pour Manette) NEW — **59F**

MANETTE TOP FIGHTER PROGRAMMABLE NEW — **690F**

LES JEUX DE COMBAT

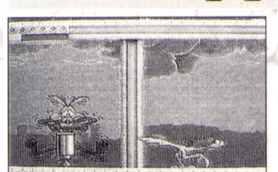


Best of Best Karaté
Après vous êtes entrainé avec un sparring partner, et sur un sac de sable, allez conquérir la ceinture de champion du monde de Kick boxing.

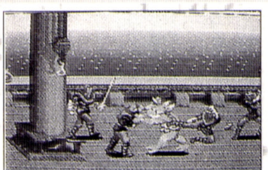


Streetfighter 2
Vous pourrez choisir un combattant possédant ses propres techniques et coups bien particuliers. Un HIT !

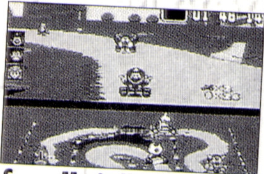
LES JEUX D'ARCADE



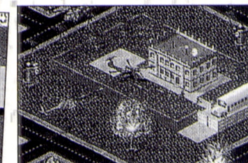
Death Valley Rally
Beep -Beep doit à tout prix éviter les pièges du Coyotte! Un coyotte plus stupide que nature, des animations à se tordre de rire!



Turtles Ninja 4
La Statue de la Liberté a disparu! L'adaptation de ce jeu d'arcade est simplement fabuleuse. Vous montrerez à Schredder comment se battent nos Tortues Ninja: Kowabunga !!!

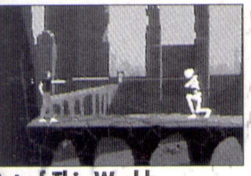


Super Mario Kart
Un petit tour de kart ! Mario et tous ses amis vous entrainent dans une ourse folle : pas moins de 20 circuits pour tester vos talents de pilote !

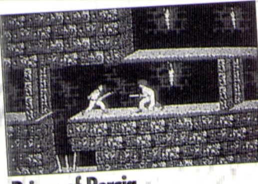


Desert Strike
Pilotez votre Apache AH-64 lors d'une attaque furtive contre un dictateur impitoyable. 27 missions mettront vos nerfs à rude épreuve.

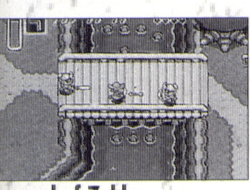
LES JEUX D'AVENTURE



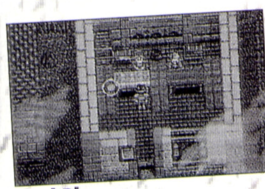
Out of This World
Une aventure démente qui vous projete dans un monde dépassant l'entendement, où le danger surgira à chaque instant..



Prince of Persia
Votre bien aimée a été enlevée; à vous de la retrouver: dans de superbes décors explorez,évitez les pièges,trouvez les bons passages.

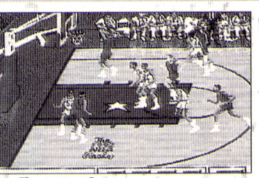


Legend of Zelda
Aidez Hyrule à sauver Zelda des griffes de Ganon. A travers de vastes tableaux vous devrez explorer châteaux forêts et rivières pour parvenir à votre but.

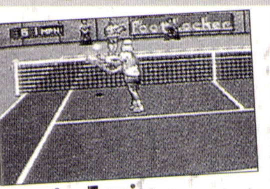


Soul Blazer
Pourrez vous vaincre Deathtoll ? Pour y parvenir , pas moins de 6 niveaux pour ce jeu de rôle action.

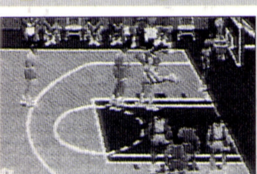
LES JEUX DE SPORT



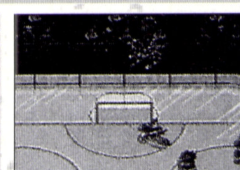
Bulls VS Blazers
Participez aux Playoffs 1992. 16 équipes au choix. Tous les meilleurs coups du basket avec les meilleurs joueurs du NBA.



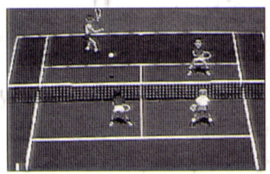
Amazing Tennis
Cette simulation de tennis vous permet de jouer sur 3 types de surface: terre battue, gazon et quick.!



NCAA Basketball
Choisissez parmi les meilleures équipes du NCAA Basketball et participez à la saison complète. Michaël Jordan n'a qu'à bien se tenir !



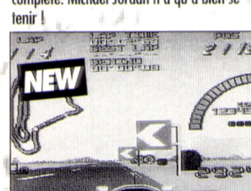
NHLPA Hockey 93
500 Stars de la NHLPA avec leurs vrais noms des gardiens de but plus forts et plus rapides 2 équipes supplémentaires...!!



Jimmy Connors Tennis
Vous pourrez jouer en match simple, en tournoi, ou tout simplement vous entrainer sur plusieurs types de surface !



Super Kick Off
Vous pouvez appliquer différentes tactiques, et jouer tous les coups du football!! Le nec plus ultra en matière de football!!



Nigel Mansell's
De la vraie F1: vous choisissez les configurations de votre voiture et participez à 16 Grands Prix officiels avec les meilleurs adversaires du moment !



Hyper Volleyball
Jouez l'un contre l'autre à ce sport fascinant 5 différentes sortes de service, et 10 attaques différentes !

Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N° 1 du jeu vidéo ! Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA.

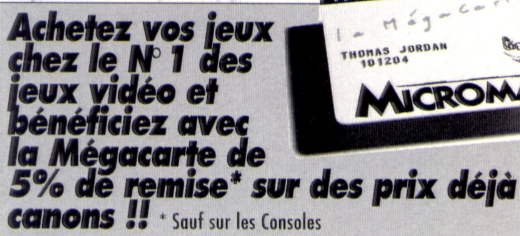
VENTE PAR CORRESPONDANCE	TEL (16) 92 94 36 00	MICROMANIA VELIZY 2	TEL 34 65 32 91
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES	TEL 42 56 04 13	MICROMANIA LA DEFENSE	TEL 47 73 53 23
MICROMANIA FORUM DES HALLES	TEL 45 08 15 78	MICROMANIA NICE	TEL 93 62 01 14
MICROMANIA ROSNY 2	TEL 48 54 73 07	MICROMANIA LYON	TEL 78 60 78 82

IMPORTANT ! Les cartouches de ces pages fonctionnent uniquement avec l'adaptateur AD 29 ou l'Action Replay. Prix indiqués pour des jeux d'import qui nécessitent l'adaptateur AD 29.

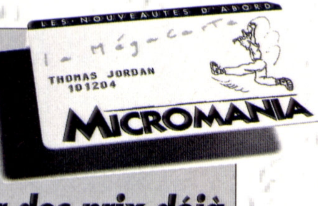
SUPER NINTENDO

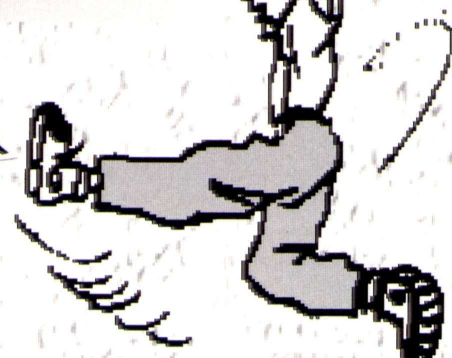
La "DYNA" ~~149F~~ 129 F

*Pulvérisez tous vos scores avec cette manette **hyper ergonomique** pour la Super Nintendo.*
***En plus** de toutes les caractéristiques du Control Pad d'origine, elle possède des **switchs** de réglage de rapidité de tir pour chaque bouton.*



Achetez vos jeux chez le N° 1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise* sur des prix déjà canons !! * Sauf sur les Consoles





PROMOTIONS SUPER NINTENDO

(Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

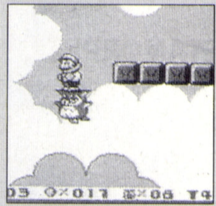
Final Fantasy	~~499F~~	395F
Robocop 3	~~499F~~	349F
G.F. KO Boxing	~~499F~~	349F
Dinocity	~~499F~~	349F
Strike Gunner	~~499F~~	349F
Race Drivin	~~499F~~	399F
Spanky's Quest	~~499F~~	349F
Faceball 2000	~~499F~~	299F
Kablooey	~~499F~~	199F
Pitfighter	~~499F~~	349F
James Pond Jr	~~449F~~	349F
Imperium	~~499F~~	399F

MICROMANIA

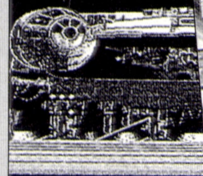
GAGNEZ UNE GAMEBOY PAR SEMAINE SUR 3615 MICROMANIA en participant au nouveau jeu VIRUS

GAMEBOY

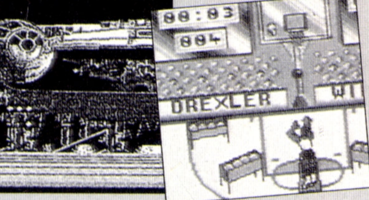
LE TOP 5 MICROMANIA



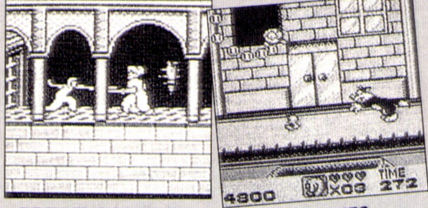
SUPER MARIOLAND 2
18 niveaux de folie.
Le terrible Mario est de nouveau passé à l'attaque. Mario devra réunir les 6 Médaillons d'Or, chacun dissimulés dans 6 mondes délirants !



STARWARS
Pilotes ton Aile volante au coeur de l'action, aux confins de l'Etoile de la Mort, où sont basées des centaines de milliers d'hommes en armes et leur chef, Lord Darth Vader.



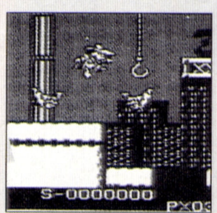
NBA N2
Les Meilleurs joueurs de la NBA sont sous votre direction dans 6 épreuves encore plus excitantes. A votre disposition 27 des meilleurs joueurs de la NBA pour jouer en 1 contre 1



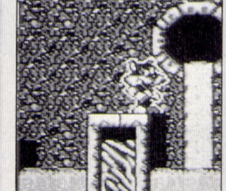
PRINCE OF PERSIA
Une animation géniale, des labyrinthes à en perdre la tête, des combats fulgurants avec des adversaires hors pair !

LOONEY TUNES
Vos héros préférés des dessins animés: Bugs Bunny, Daffy Duck, Porky Pig.. dans 7 histoires!

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



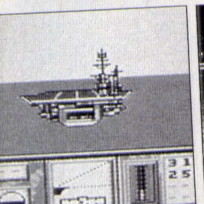
DARWING DUCK
Vous êtes un canard détective qui doit faire échouer les sinistres plans de gens tout aussi sinistres !



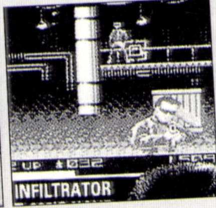
TITUS THE FOX
Un super jeu de plateforme pour 2 joueurs ! Vous partez à la conquête du monde sur 17 niveaux bourrés de salles secrètes!

TALESPIN
Un superbe jeu adapté du dessin animé de Disney ayant pour héros le célèbre Baloo!

LES JEUX D'ARCADE



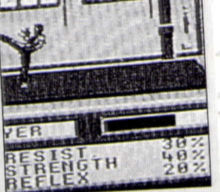
Turn and Burn
Une superbe simulation de vol sur gameboy. A bord d'un F14, vous allez affronter des MIG 27, MIG29, A6 INTRUDER.. Des combats aériens terribles et d'une réelle intensité.



T2 Arcade Game
Vous êtes un terminator T800 et vous disposez d'un redoutable arsenal: mitrailleuse, fusils...

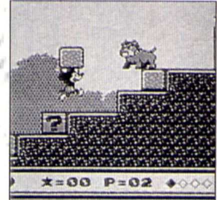


Empire Strikes Back
La Suite passionnante du N° 1 Starwars. Poursuivez l'aventure avec Princesse Leia et Han Solo.



Best of Best Karaté
Après vous êtes entraîné avec un sparring partner, et sur un sac de sable, allez conquérir la ceinture de champion du monde de Kick Boxing.

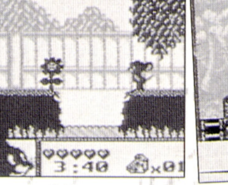
LES JEUX DE PLATEFORME



Mickey Danger. Chase
Aides nos amis Mickey, Minnie et Goofy à retrouver le cadeau que Mickey voulait offrir à Minnie.

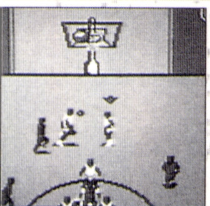


Tom and Jerry
Jerry doit avoir la visite de son cousin Tuffy: Mais il n'est toujours pas là ! Partez à la recherche de Tuffy en évitant les griffes de Tom.

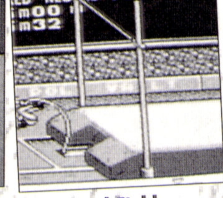


Megaman 3
Une nouvelle aventure passionnante pour Megaman qui devra réduire en poussière les robots activés par Dr Willy!

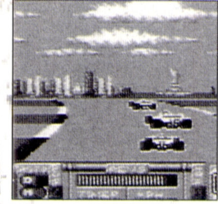
LES SIMULATIONS DE SPORT



Tip Off
Une simulation de basket vous offrant tous les coups du basket. 5 options de jeux possibles (tir au but, tournoi...)



Track and Field
Les jeux Olympiques comme si vous y étiez. Qualifiez vous pour les 11 épreuves !

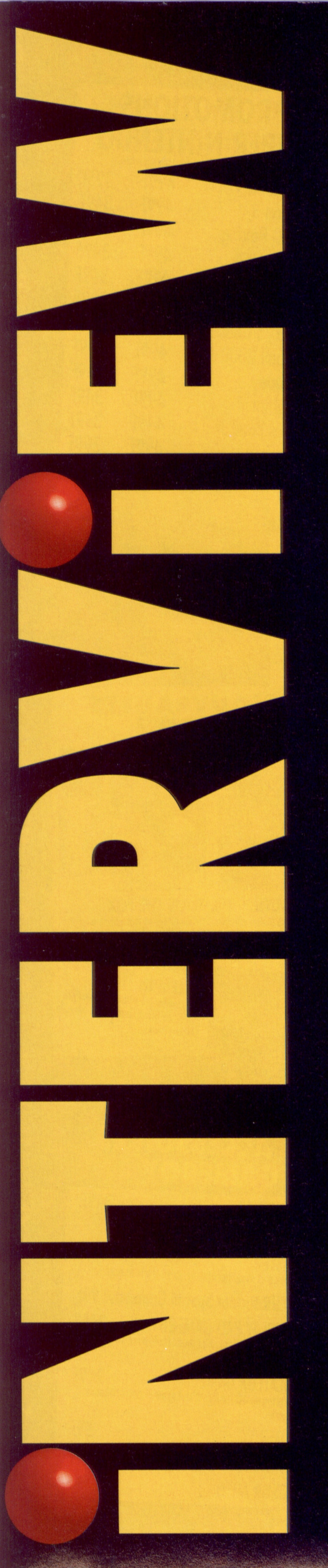


Ferrari GP Challenge
Devenez un champion du monde de F1 grâce à ce jeu. 25 concurrents, 16 Grands Prix.

LES ACCESSOIRES GAMEBOY

NEW HANDY BOY Combiné Lumière + loupe + stéréo + batterie autonome	349F
LIGHT MASTER Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.	99F
ADAPTATEUR secteur Spécial Gameboy	99F
ACTION REPLAY PRO GAMEBOY Modifiez les caractéristiques des jeux. Multipliez vos vies, énergies, gameplay.	349F
ACCUMULATEUR GAMEBOY Batterie autonome: 10 heures d'autonomie accrochées à votre Gameboy.	249F
ETUI GAMEBOY	89F
LOUPE + GAMELIGHT	129F
ADAPTATEUR AUTO	99F

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.
Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles. Super Nintendo est une marque déposée de Bandaï Nintendo



DE FUN RADIO A JOYPAD, TREIZE MENE TOUJOURS L'ENQUETE

Et c'est reparti, TREIZE S'est amusé à jouer au reporter pour que vous sachiez TOUT sur ceux qui, comme vous, JOUENT.
Ah, l'aventure quand elle vous tient, ok ce n'est pas FLASHBACK sur Megadrive, ou 6 Tops d'un Bloc sur FUN RADIO mais c'est exaltant, grisant ...
Après Laurent Petit Guillaume le mois dernier, qui, selon les dernières rumeurs, s'est fait greffer une SUPER NINTENDO sur les lunettes pour jouer à MARIO KART en permanence, c'est sur le bateau des PIRATES que je vous embarque.
Présentation des participants à cette aventure d'ARTHUR et les PIRATES tous les après-midi sur EUROPE 1*.
Le ROI ARTHUR, MAITRE LEVY, CAPTAIN SBOOB et telle ZELDA, la PRINCESSE JADE
Leur émission est comme un jeu vidéo, chacun autour d'ARTHUR a son rôle, ses armes et ses astuces.

"Mais qui joue et à quoi?", criai-je en foutant les pieds dans cette galère. Allez, tous au rapport ! :

ARTHUR :
- A la GAME BOY, jusqu'au jour où LEVY, qui avait la responsabilité des bagages, a paumé ma GAME BOY dans un train. Sinon, depuis peu, avec la LYNX de l'assistant de l'assistant, sur un truc qui s'appelle BLUE LIGHTNING.

Captain 'SBOOB allias Mister Pub :
-Sur 8 bits Nintendo mais si tu veux ,je peux te réciter la pub SEGA !

Princesse JADE :
- Sur GAME BOY, je suis une accro de TETRIS; Laurent Petit Guillaume t'a d'ailleurs raconté mes délires (Voir JOYPAD de Mars) et je joue aussi à BATMAN.

Maître LEVY :
- Super Nintendo, Mégadrive, Nec, Atari 1040 STE, d'autres questions? Ca t'en bouche un coin là , tu fais moins le malin!

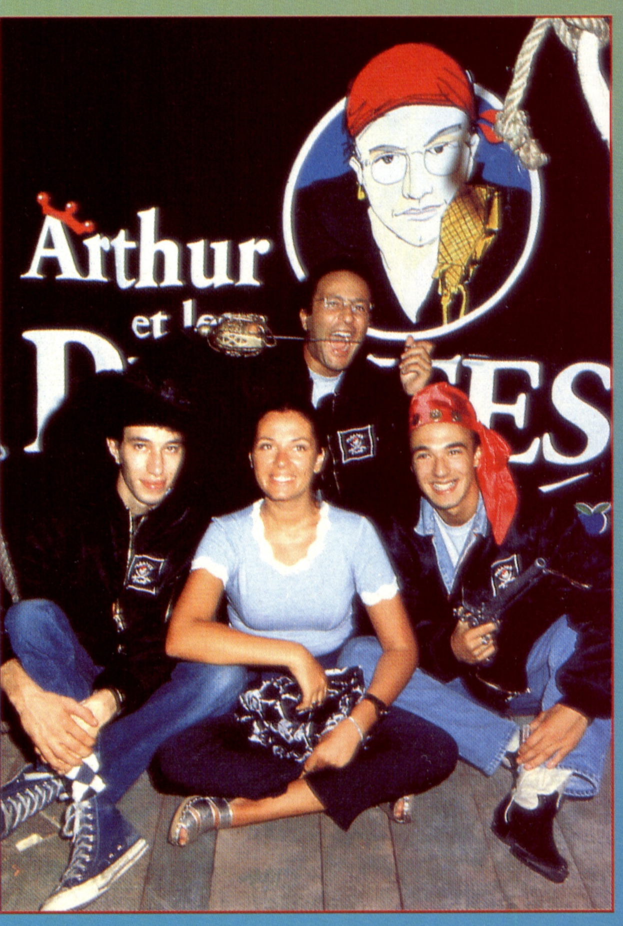
On va donc s'intéresser au plus branché ou au plus fortuné... Maître LEVY

Bruno TREIZE - Maître LEVY, est-ce humain d'annoncer sur son répondeur téléphonique que tu es là, mais que tu ne daignes pas répondre car tu joues aux JEUX VIDEO ?

Maître LEVY - Comme si tu ne savais pas que quand tu es coincé dans ZELDA, que tu cherches la baguette de glace, le grappin et la pelle, tu ne peux pas, même avec beaucoup de volonté, répondre au téléphone! C'est sérieux les JEUX VIDEO t'as pas encore compris, tu me déçois beaucoup Bruno, tu sais!

T - Bon, tu es bien équipé mon coco, tu joues avec tout, ou c'est juste pour faire beau ?

M.L.- Et tes maîtresses à toi, tu joues avec toutes, ou c'est juste pour le décor ?



T - Je répondrai qu'il vaut mieux une BONNE Super Nintendo qu'une mauvaise maîtresse.
Bon, sinon, de toutes tes consoles, ta préférée c'est laquelle ?

M-L -La Super Nintendo, c'est clair, elle pulse.

T - Les autres ne sont pas jalouses?

M-L - L'avantage, avec les consoles, c'est qu'elles obéissent au doigt et à l'oeil si tu veux.
C'est moi le chef, c 'est moi qui appuie sur POWER.

T - Bon, tu les fréquentes toutes, mais ton premier amour c'était laquelle ?

M.L - ARIANE en classe de CM2, elle était vachement sympa mais j'ai jamais conclu.

T - Je te parle de tes consoles de jeux vidéo, je sais que ta dernière histoire d'amour c'était en CM2.

M.L - C'est ça, moque toi. Non, mon premier coup de coeur c'était pour un ordinateur, je suis désolé, l'Atari STE et mon premier jeu STUN CAR, j'y ai passé de longues nuits.
D'ailleurs, ils ne l'ont toujours pas édité sur consoles.

T - Bon, après le STE, tu es passé dans l'univers des consoles, comment ?

M.L -Avec la Nec et un jeu Final Laps qui m'a bloqué devant ma télé pendant des mois. Pourtant, c'est un jeu avec des graphismes minables, il est hyper facile à jouer mais c'est top, surtout à deux, c'est vraiment très drôle.

T - Bon, après la Nec tu as découvert quelle machine ?

M.L - Après avoir joué avec la Nec, je me suis arrêté, j'ai un peu regardé la télé, j'ai vu des pubs et j'ai acheté des consoles, logique non? Ils nous bombardaient de spots en prétendant que l'une était meilleure que l'autre, j'ai choisi, j'ai acheté une Mégadrive et une SUPER NINTENDO .

T - Alors laquelle est plus forte que toi ?

M.L - Elles sont toutes plus fortes que moi, c'est bien ce qui me désespère!

T - Sur La Sega tu joues à quoi ?

M.L - Au basket avec USA TEAM BASKET BALL et mon équipe c'est la Yougoslavie. Ils ont une bonne attaque, ils assurent pour la couverture aérienne et tu peux développer une bonne tactique de blocus ...

T - Sur Super Nintendo ?

M.L - Street Fighter 2 où j'étale tous mes potes, c'est très drôle.

Human G P c'est le jeu du siècle, vivement qu'il sorte en version française pour que tout le monde s'éclate. C'est un jeu de formule 1 hyper réaliste, encore que j'ai des doutes car j'éclate SENNA et SENNA c'est plus fort que toi !

ZELDA mais je suis bloqué, alors j'ai un peu décroché et je me suis mis a la F1. Il n 'y a pas de monstre mais je suis tout aussi nul.

T - Bon, tu as presque toutes les bécanes, tu vas faire des jaloux, mais tu n'as pas de console portable ?

M.L - C'est pas drôle de poser cette question, ça me fait énormément de peine.
Je t'explique l'histoire, j'étais dans le train tranquillement avec mon ami ARTHUR, et nous jouions tous les deux à la GAME BOY à TETRIS, je lui mettais sa pâtée, c'est important à signaler, le train est arrivé en gare, nous sommes descendus sur le quai, le train est parti et j'ai dit: "nous avons oublié les GAME BOY dans le train". Voilà pourquoi je n'ai plus de GAME BOY.

T - Tu as l'impression de perdre du temps quand tu joues aux jeux vidéo.

M.L - Tu as déjà vu les moutons à la fin des programmes sur ARTE le soir, tu sais que ça peut durer jusqu'à 20 minutes. Les graphismes sont corrects mais le scrolling horizontal est vraiment nul à chier. Alors ,quitte à perdre du temps, autant avoir un bon scrolling horizontal avec ma console.

T - Ton style de jeux favori, ça donne quoi ?

M.L - Les jeux ou l'on joue à deux . Style ce jeu que tu tiens dans la main qui m'a tout l'air d'être un jeu de Tennis !

T - Affirmatif, je glisse la cartouche dans la fente et ô miracle! Voici Jimmy CONNORS!

M.L - Enchanté vieux .

T - As-tu déjà pratiqué le tennis ?

M.L - Oui, sur Nec avec Final match Tennis et avec Great court 2 sur Atari.

T - Final match Tennis a longtemps été considéré comme le meilleur jeu de Tennis sur console, Jimmy Connors ne va pas trop te dépayser puisque c'est un peu Great Court 2.

M.L - Bon on joue!

T - Tu joues avec qui ?

M.L - Wurzl c'est ridicule comme nom je prends.

T - Moi, BARNABY

(10 minutes plus tard)

T - On voit que tu as joué à Great Court 2, Jimmy Connors c'est facile pour toi .

M.L - On voit surtout que tu as des problèmes avec la motricité des mains, gros naze.

6/2 - 6/1 Ca me fait de la peine.

(1h plus tard)

T - Bon, j'ai l'impression que le jeu, je ne vais pas pouvoir le reprendre.
Tes impressions sur Jimmy CONNORS ?

M.L - Alors, c'est vrai que cela ressemble à Great Court 2 que j'ai longtemps pratiqué, pour te donner une excuse à la défaite honteuse que je t'ai infligée, mais c'est nettement mieux que Great Court 2 .
Je trouve ça génial, le réalisme est phénoménal, les coups sont fabuleux, chaque joueur a vraiment son style de jeu. Juste une chose: pour la musique ils auraient dû prendre un musicien autre que Jimmy Connors, car la zicmu est un peu prise de tête. C'est sûr, avec Noah, ils auraient eu moinq de problèmes. Sinon, c'est un jeu extra. Tu me le prêtes? je craque!

T - Tu me fais de la peine, Ludi Games te l'offre.

M.L - Il est vraiment Mega Top alors, bon tu me laisses maintenant, je voudrais jouer, SALUT!

Bien, le mois prochain, ce sont les BVP qui seront interrogés. Laurent BAFFIE et toute sa troupe, qui vérifient les Pubs sur Canal Plus le mercredi à 19h 15.Et figurez-vous que vous saurez tout sur la pub "SEGA C'EST PLUS FORT QUE TOI" vous verrez qu'ils ont trouvé la solution pour la réalité virtuelle. Sinon, bon jeu et n'oubliez pas "c'est sûr, si t'assures, c'est pas dur" et à la prochaine sur FUN RADIO.

*Du lundi au samedi de 16h à 18h.



Une série de casse-tête à vous rendre fou.

POPILS

Avec:

- 100 casse-tête
- Un éditeur de carte vous permettant de créer vos propres casse-tête
- Connexion Game Gear avec pile de secours
- Fonction de sauvegarde du jeu

"Un hit, un vrai défi, facile à jouer, beau à regarder, et complètement prenant."





Previews

Jimmy C… Pro Tennis



Après la simulation de tennis la plus attractive du moment sur Super Nintendo (on peut y jouer à quatre simultanément), la société française Ubi Soft se prépare à nous fourguer, coup sur coup, deux nouvelles versions de ce jeu. Très semblables, les préversions NES et Game Boy promettent de bons moments pour ceux qui se désespéraient de voir un nouveau tennis pointer le bout de son nez sur ces deux machines, depuis les antiques tennis made in Nintendo. Cette fois, le côté simulation est resté au vestiaire pour laisser le côté ludique l'emporter complètement. Plus de service avec curseur et plus de contrôle partiel du joueur, mais un maniement intuitif et "arcade" de son personnage. Tout ceci, sans minimiser pour autant le réalisme graphique et sonore (bien que ce dernier élément soit globalement en retrait). En effet, si les développeurs se sont attachés à favoriser le côté ludique et arcade du tennis sur console dans Jimmy Connors, ils n'ont pas, pour autant, laissé de côté le réalisme. On s'y croirait, aussi bien sur NES que sur Game Boy. La conversion Game Boy fut sans doute la plus difficile et rend vraiment bien. Il ne faut, bien sûr, pas trop être pointilleux quant à l'exactitude de la gestion des collisions, mais le jeu s'en tire vraiment bien. Les commandes Game Boy sont simples puisque deux coups sont possibles, le lob et le tir, ainsi que deux forces de frappe. Il faut ajouter l'amorti sur NES. Il est possible de s'entraîner avec une machine qui vous bombarde de balles et vous fait travailler la volée, les lobs ou les balles de fond de court. Il est évidemment possible de jouer à deux, sur NES mais aussi sur Game Boy avec un link, ce qui est plutôt appréciable. Par contre, nous n'avons pas encore l'information, à savoir si l'on pourra jouer à quatre sur Game Boy. Il ne nous reste donc plus qu'à patienter quelque peu pour pouvoir s'éclater enfin avec de nouvelles simulations de tennis dans le monde Nintendo.

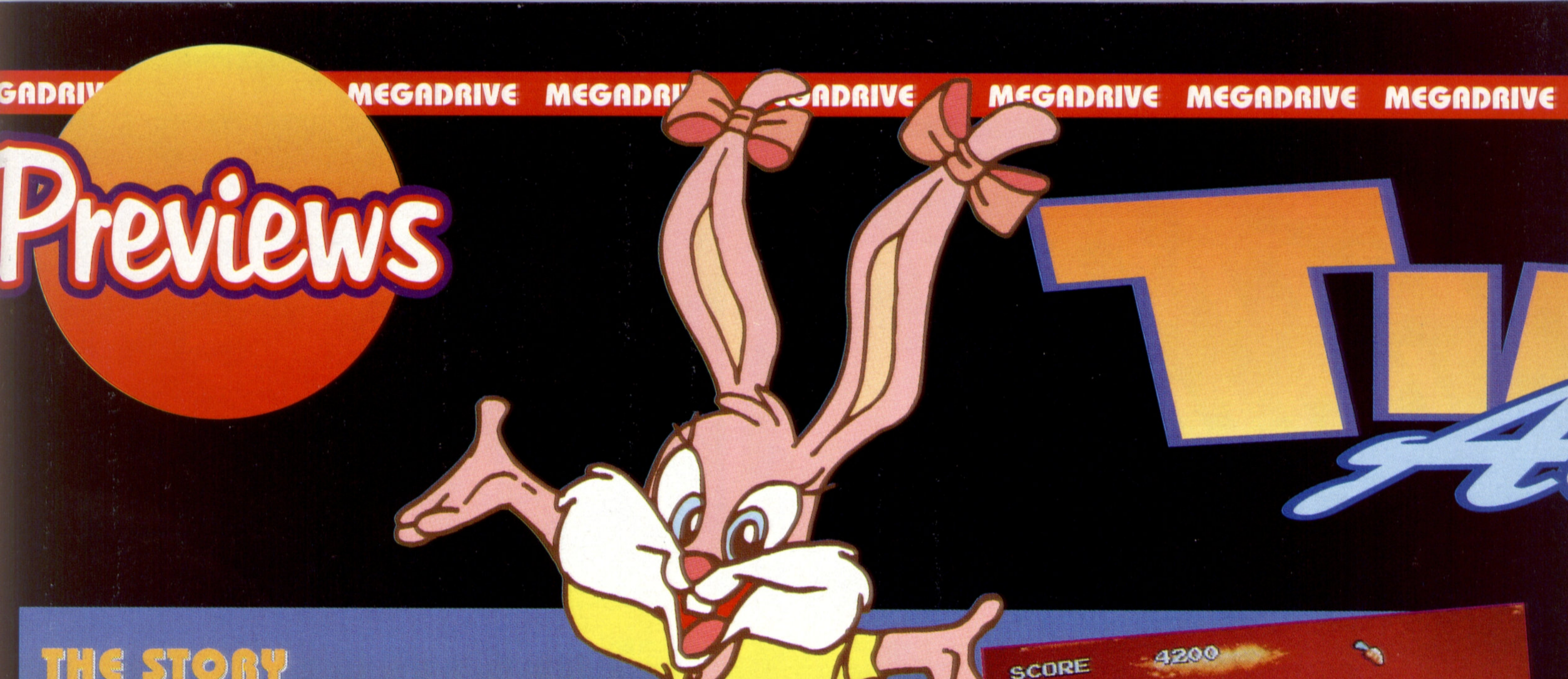


Connors
s Tour



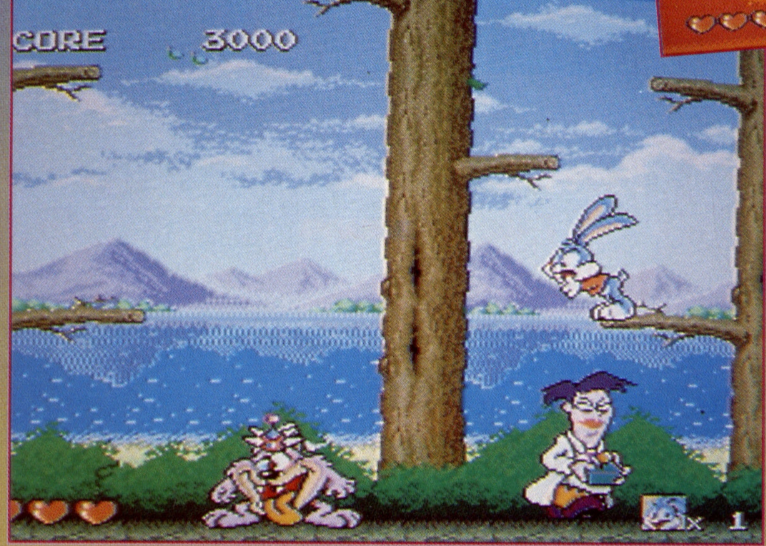
EDITEUR : UBI SOFT

Previews



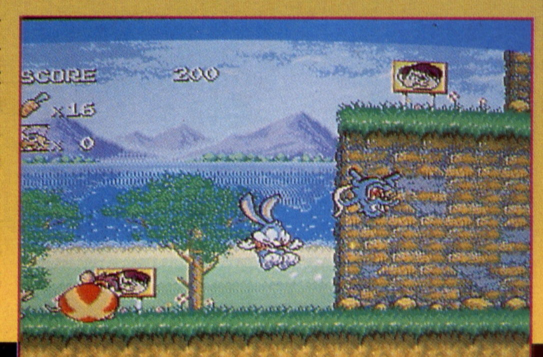
THE STORY

L'histoire commence dans les greniers de l'université Acme Looniversity, alors que Buster Bunny et ses amis fouillent les malles pleines de poussière. Buster tombe sur une carte étrange ressemblant à une carte au trésor. Mais Montana Max se jette sur la carte et se sauve avec. Aidé par le Dr Gene Splicer, Montana hypnotise Dizzy Devil, Plucky Duck, Calamity Coyotte et Hamton avant d'enlever Babs Bunny, Fifi et Shirley the Loon. Montana Max veut ainsi calmer Buster Bunny pour pouvoir aller sur les quatre îles au trésor avec le Dr Slicer. Si Bunny intervient, Montana utilisera ses victimes contre lui. Mais Buster ne se laisse pas impressionner et part à la poursuite de Montana Max et du trésor. Il en profitera pour libérer ses amis les Lonney Tunes.



Konami frappe décidément fort, très fort! Après être devenu l'un des éditeurs les plus glorieux sur la gamme Nintendo et nous avoir concocté les meilleurs shoot–them–up du monde sur la console NEC, le voilà qui s'attaque à la firme Sega. Depuis l'annonce, il y a plusieurs mois, que Konami développerait désormais ses jeux aussi sur Megadrive, on n'arrive pas à y croire, mais à force de préversions et de versions qui arrivent à Joypad, on exulte à chaque nouveau pixel en remerciant le dieu des jeux sur console pour tant de compassion! Après les Tortues Ninja, et Sunset Riders (testé dans ce numéro), voici Tiny Toons sur Megadrive, vous ne rêvez pas! Et n'allez pas croire que Konami soit du genre à transcoder ses versions et fourguer la même chose sur toutes les consoles, non! La version définitive que nous avons reçue fait évidemment penser à la version Super Famicom mais seulement en ce qui concerne le genre: plates–formes à donf! Le jeu sur Megadrive est complètement différent dans son déroulement, ses personnages, ses items, ses pièges, ses armes, etc... alors évidemment, on se demande aussitôt si c'est plus beau qu'une Super Famicom (SF) et je vous réponds que ce genre de polémique n'a pas sa place dans une preview, eh!, eh! Sachez quand même que la palette des couleurs a été merveilleusement utilisée même si elle reste inférieure à celle de la version SF. Par contre, l'animation et la jouabilité sont





[Ti]ny Toon [A]dventures

EDITEUR : KONAMI





égales ou meilleures, c'est selon. On se demande même si Buster Bunny n'est pas plus maniable dans la version Megadrive lorsqu'il attaque ses ennemis. Il lui suffit, en effet, de leur sauter sur la tête pour les éliminer, ce qui n'était pas le cas dans la version SF. Mais trêve de discussions, les possesseurs de Megadrive peuvent respirer, Konami s'occupe d'eux dans le luxe, une véritable débauche de couleurs, de vitesse et de fun. Le fun avec des passages originaux, des animations cartoons et un plaisir de jeu immense. Le jeu se déroule sur quatre îles comprenant chacune deux niveaux terminés par un boss. Bien sûr, chaque niveaux- se divise en une série de sous-niveaux. On compte environ une trentaine de sous-niveaux! Lorsque vous arrêtez ou que vous perdez, vous pouvez noter un password qui vous permettra de reprendre la partie au même endroit. Possesseurs de Megadrive et fana des Tiny Toons, vous pouvez l'attendre ce jeu, je vous le dis!



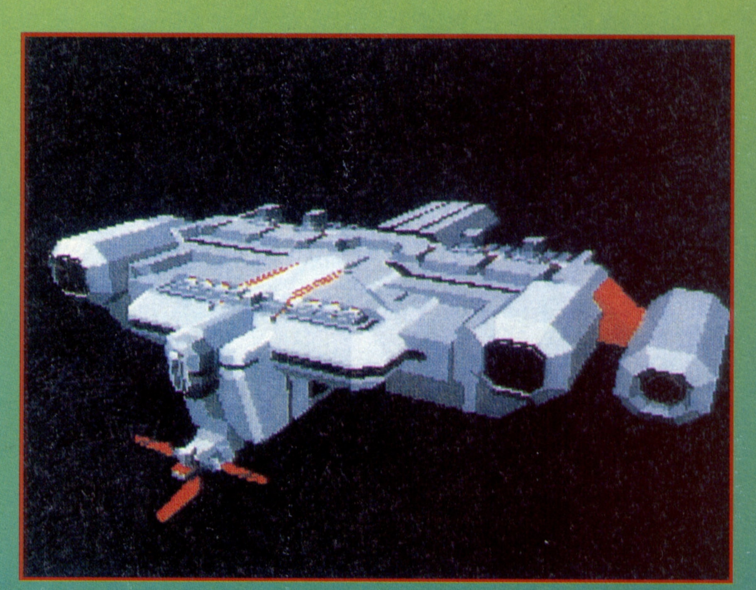


EDITEUR: GAME ARTS•

SYLPHEED



Que dire d'un jeu lorsqu'il s'annonce comme un méga top, mais lorsqu'on en n'est pas sûr? Que dire encore d'un titre qui, sur un nouveau support, innove carrément par la beauté de ses décors. Que dire, toujours, d'un jeu qui, par la diversité de ses écrans et par la qualité de ses effets, devrait frapper d'entrée de jeu un grand coup dans le monde des jeux vidéo? On peut en dire beaucoup de choses... et plus encore.



SYLPHEED UN NOUVEAU CONCEPT?

Les jeux sur Mega CD qui tiennent la route, c'est aussi rare que les billets de cinq cents balles dans ma poche. Alors, tout comme pour ces satanés billets, lorsqu'on en tient un, on le garde et l'on essaye de le consommer lentement pour que le plaisir dure encore plus longtemps. Sylpheed est un nouveau jeu de tir, non pas un comme on a trop l'habitude d'en voir sur Megadrive, mais bel et bien un titre complètement novateur, où la profusion des effets spéciaux succède à l'amoncellement des sprites et des couleurs qui explosent comme des citrouilles lancées du haut de la tour Eiffel. Bref, je n'irai pas plus loin dans ces propos car là n'est pas notre but aujourd'hui. A propos de but ,celui de Sylpheed est, quant à lui, on ne peut plus simple et la dévastation sauvage et irréfléchie n'est plus pour vous qu'un leitmotiv bien ancré dans vos neurones, ne laissant aucune place pour la raison.



UNE NOUVELLE TECHNOLOGIE AU SERVICE DU JEU.

Bien que nous n'ayons qu'entr'aperçu Sylpheed, on peut, d'ores et déjà, dire sans se tromper que ce laser sera un petit évènement. Avant l'entrée en action de votre vaisseau sidéral, vous aurez droit à une petite séquence animée pas piquée des vers qui placera le pilote que vous êtes, immédiatement dans l'ambiance. C'est cool et ça va vite. Véritable petit dessin animé parfaitement réalisé, cette scène n'est pas sans rappeler celle d'Actarus lorsqu'il crie à tue-tête "métamorphose" en atterrissant dans la cabine de pilote de



EED

son beau Goldorak (ma référence en la matière). Le tout étant, bien sûr, accompagné d'une bande sonore qui devrait en faire disjoncter plus d'un. Personnellement, j'ai complètement klonké en l'écoutant, mais bon...

UNE PERCEPTION NOVATRICE.

Comme vous êtes un passionné de jeux, vous connaissez très certainement Axelay de Konami sur Super Nintendo. pour vous donner un ordre d'idée, Sylpheed se déroule un peu de la même manière, mais avec une notion de trois dimensions encore plus intense. Cette notion est d'autant plus accentuée que les vaisseaux qui se trimbalent dans l'univers de ce Shoot'Em Up sont, eux aussi, réalisés en trois dimensions surfaces pleines et utilisent un système de programmation que l'on appelle: "la programmation par polygones" déjà utilisé dans Another World. Les décors du fond, qui varient en fonction des niveaux (il y en a une dizaine), sont représentés en fractals, ce qui pousse le réalisme de ce jeu de tir encore un peu plus loin.
Déjà développeur de Toka Fubu qui nous avait complètement scié avec son intro en images digitalisées, genre film de samuraï, Game Arts risque bien, avec Sylpheed, de faire un gros méga carton.

MAC DO GLOBAL



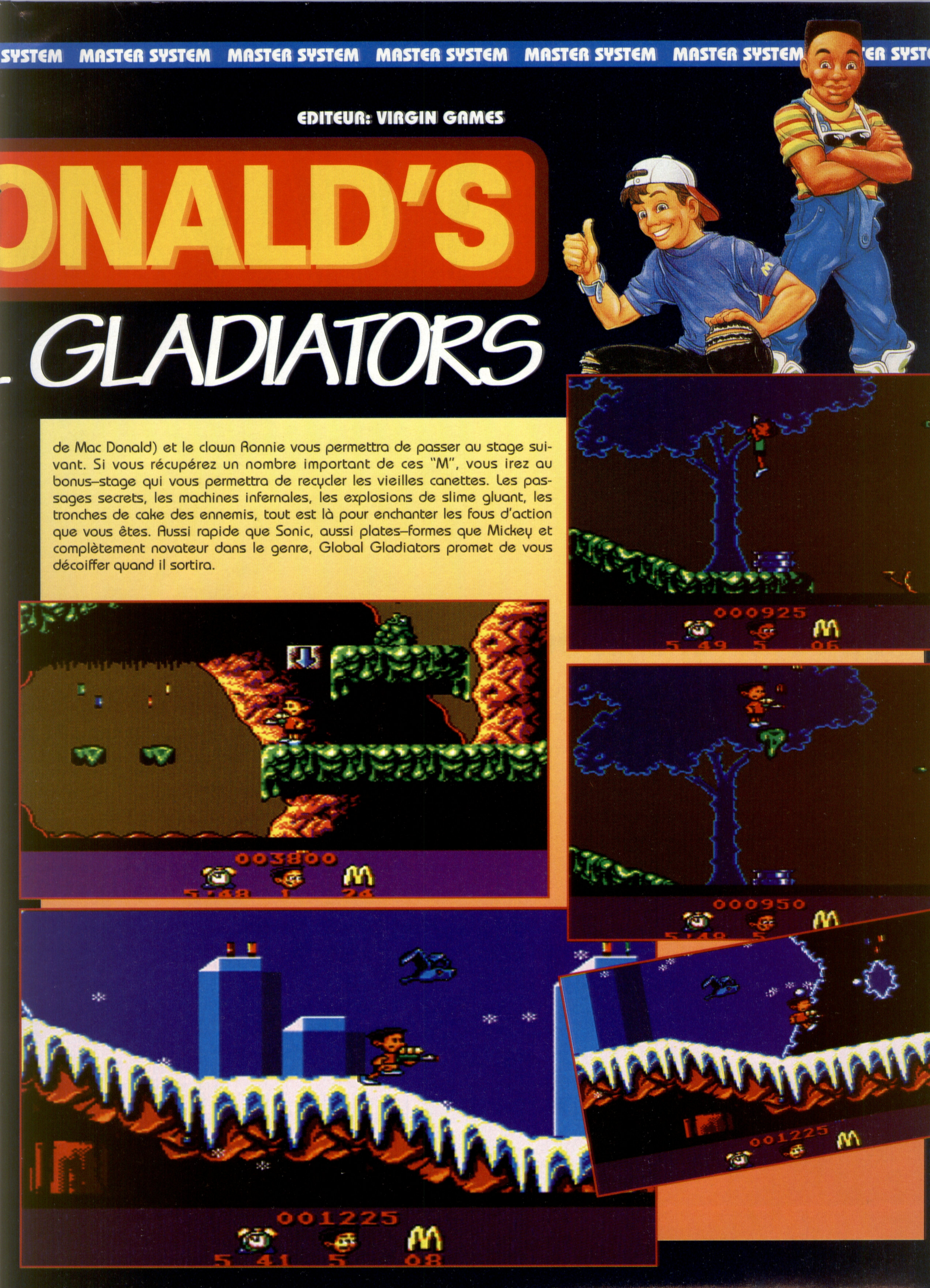
UN BIG, UN ROYAL CHEESE, UNE PETITE FRITE ET UN GRAND COCA !

Après le formidable jeu sur Megadrive, Virgin nous prépare une non moins fabuleuse version pour la Master System. Même si cette machine est plutôt en voie de garage ces temps-ci (la Megadrive existe depuis 3 ans en France), les éditeurs ne lâchent pas l'affaire comme ça. Et l'on peut même dire, au vu de la préversion reçue à Joypad, que Global Gladiators est le premier véritable exemple de super produit programmé par une équipe extérieure à Sega. Cela promet de dépoter un max car tout ce qui nous avait séduit dans le jeu Megadrive est présent et nous émerveille. Evidemment, les restrictions techniques ont minimisé certains aspects du jeu original. Mais quand on joue pour la première fois à ce jeu, on ne peut que le comparer aux super productions comme Sonic 2 ou Mickey 2. Le scénario n'a pas vraiment changé puisque vous devez laver la terre de ses immondices en tuant les ennemis pollués. Vous choisissez, au départ, un personnage parmi Mic et Mac et c'est parti pour le même nombre et le même agencement de niveaux que sur Megadrive. Que cela soit en forêt, dans Toxitown ou en artique, Mic (ou mac) devra utiliser son fusil lance slime contre des hordes de monstres gluants, de toutes les couleurs, globalement à éviter quoi! Pour terminer un sous-niveau, il faut récupérer un nombre défini de "M" (celui

EDITEUR: VIRGIN GAMES

ONALD'S

GLADIATORS

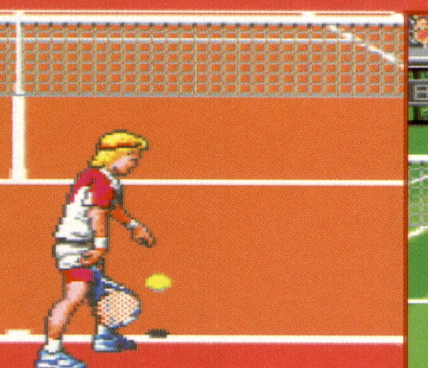


de Mac Donald) et le clown Ronnie vous permettra de passer au stage suivant. Si vous récupérez un nombre important de ces "M", vous irez au bonus-stage qui vous permettra de recycler les vieilles canettes. Les passages secrets, les machines infernales, les explosions de slime gluant, les tronches de cake des ennemis, tout est là pour enchanter les fous d'action que vous êtes. Aussi rapide que Sonic, aussi plates-formes que Mickey et complètement novateur dans le genre, Global Gladiators promet de vous décoiffer quand il sortira.



Previews

AMAZIN



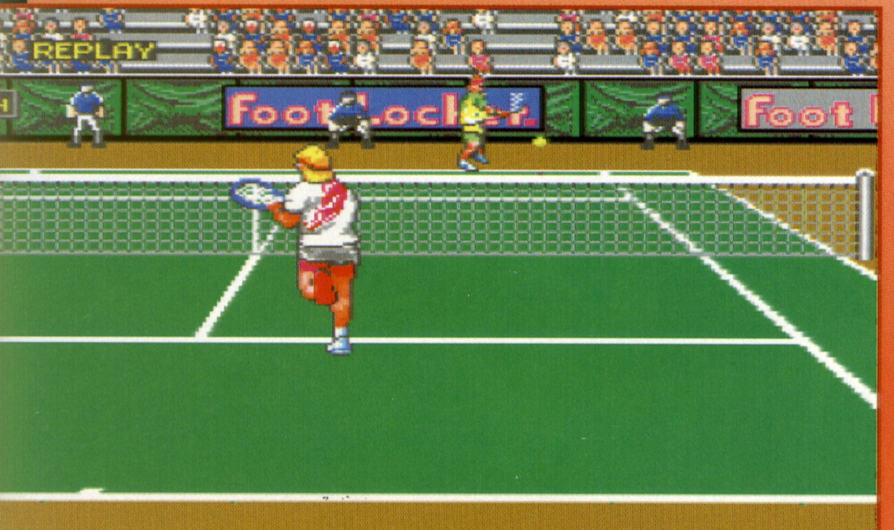


DU TENNIS ET RIEN QUE DU TENNIS

Déjà disponible sur Super Famicom, Amazing Tennis est désormais en cours de finalisation sur Megadrive dans les ateliers d'Absolute, une société américaine.
Comme vous le savez peut être déjà, cette réalisation axe toute sa programmation vers le plus grand degré de réalisme et c'est sans doute en cela que ce titre puisera toute sa puissance lors de sa sortie durant le courant du mois de mai (selon toute vraisemblance).

DES OPTIONS...

Comme dans la très grande majorité des simulations de ce sport sur consoles, Amazing Tennis aura lui aussi à sa disposition toute une armada d'options et de sélections diverses qui ne pourront que satisfaire le joueur lors de sa sortie. Ainsi, avant le début de la compétition, il sera possible de jouer sur trois types de surfaces (terre battue, quick ou herbe), de sélectionner le joueur droitier ou gaucher avec lequel vous désirez participer -il y en a quinze disponibles, etc. Dans un second temps la console vous demandera votre nom, histoire de vous reconnaître lorsque votre score sera inscrit à l'écran.



UNE ANIMATION EN BÉTON ARMÉ

Durant les matches le court est visualisé comme si une caméra était placée dans le dos de l'un des joueurs. Du coup, le tennisman du premier plan est d'une taille spectaculaire tandis que celui situé au fond du court, lui, sera beaucoup plus petit. L'animation sera sans aucun doute l'un des gros atouts de cette production. Bien que la version que nous avons eue entre les mains ne soit encore qu'une pré-version, on pouvait déjà se rendre compte de l'impact de cette caractéristique. Les programmeurs ont même poussé les détails jusqu'à ce que le T-Shirt se soulève légèrement au moment de l'impulsion pour le service.
Disponible dans deux ou trois mois, il faudra sans aucun doute compter avec Amazing Tennis sur Megadrive, d'autant que cette console n'est que peu pourvue dans le domaine des simulations de tennis.

IG TENNIS

EDITEUR: ABSOLUTE

SELECT OPTIONS:
ONE · TWO PLAYERS
HARD · GRASS · CLAY COURT
PLAYER 1:
RIGHT · LEFT HANDED
PLAYER 2:
RIGHT · LEFT HANDED
HEAD TO HEAD · TOURNAMENT
OPPONENT:

NAME: JACQUES
FROM: FRANCE
HAND: RIGHT
WORLD RANKING: 5

DAVID CRANE'S AMAZI TENN

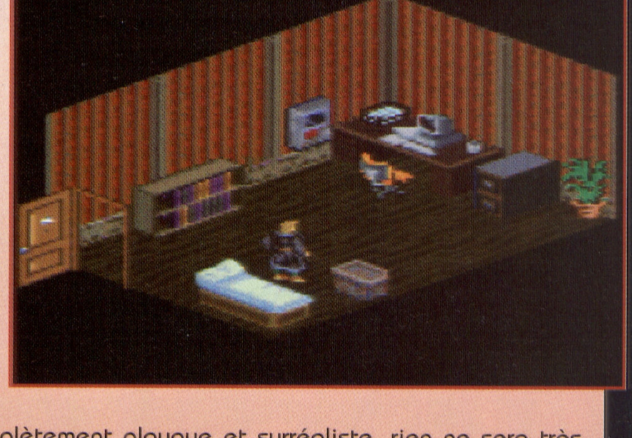
Previews

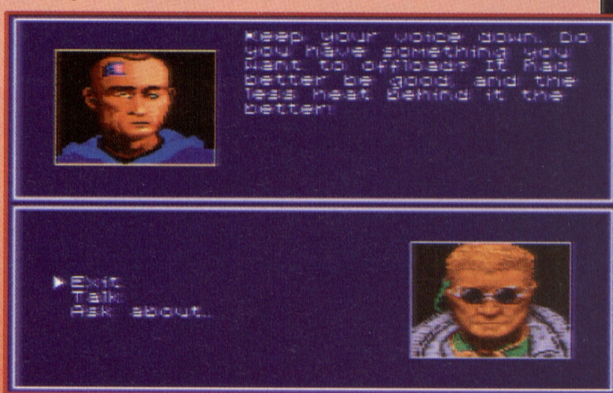
SHAD

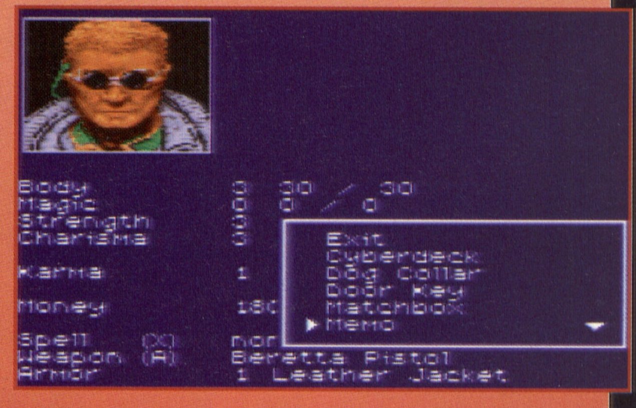


L'OMBRE DE TON OMBRE.

Au cours de la prochaine décennie, une tonne de milliards de catastrophes, toutes plus gravissimes les unes que les autres, vont tomber sur le coin de la gueule des pauvres mortels incrédules que nous sommes et la vie ne sera plus celle que l'on connaît à l'heure actuelle. Tout sera, en fait, plus maussade, plus terne, plus flou, plus vague, bref plus sombre.
L'action de Shadowrun se déroule dans un Seattle futuriste, dans l'obscurité des rues de cette nouvelle mégapole où, pour une poigné de Nuyens (les dollars de l'époque), on peut tout acheter et, notamment, les Shadowrunners, des hommes qui sont prêts à tout pour gagner encore plus de fric.
Tout commenca un mercredi matin à huit heures quarante cinq, dans une morgue de la ville. Sans savoir réellement pourquoi, vous êtes là, allongé dans un caisson presque hermétique; machinalement, vous recherchez une sortie et, ô miracle, le caisson s'ouvre. C'est à ce moment que vous vous entrevoyez la vérité, la vraie vérité vraie et l'état déplorable dans lequel vous êtes. Mais au fait, qui êtes vous réellement? Ce dont vous vous souvenez c'est de votre nom, Jake... Jake Armatage et c'est tout. Amnésique des pieds à la tête, vous devrez, dans Shadowrun, découvrir votre vraie personnalité. Dans cet univers complètement glauque et surréaliste, rien ne sera très facile, car tout au long de ce jeu d'aventure issu d'un jeu sur plateau bien connu de notre ami TSR qui y passait dans sa jeunesse de longues nuits, vous serez confronté à de nombreuses difficultés. Durant le jeu ,qui se déroule en pseudo trois dimensions à la manière d'un jeu d'aventure sur micro-ordinateur, vous devrez diriger Jake et l'aider à découvrir des objets lui permettant de progresser dans cette aventure. En tuant, grâce à des armes trouvées ultérieurement, ou en invoquant des sorts de magie à la manière des sorciers vaudous, vous pourrez récupérer, sur le corps

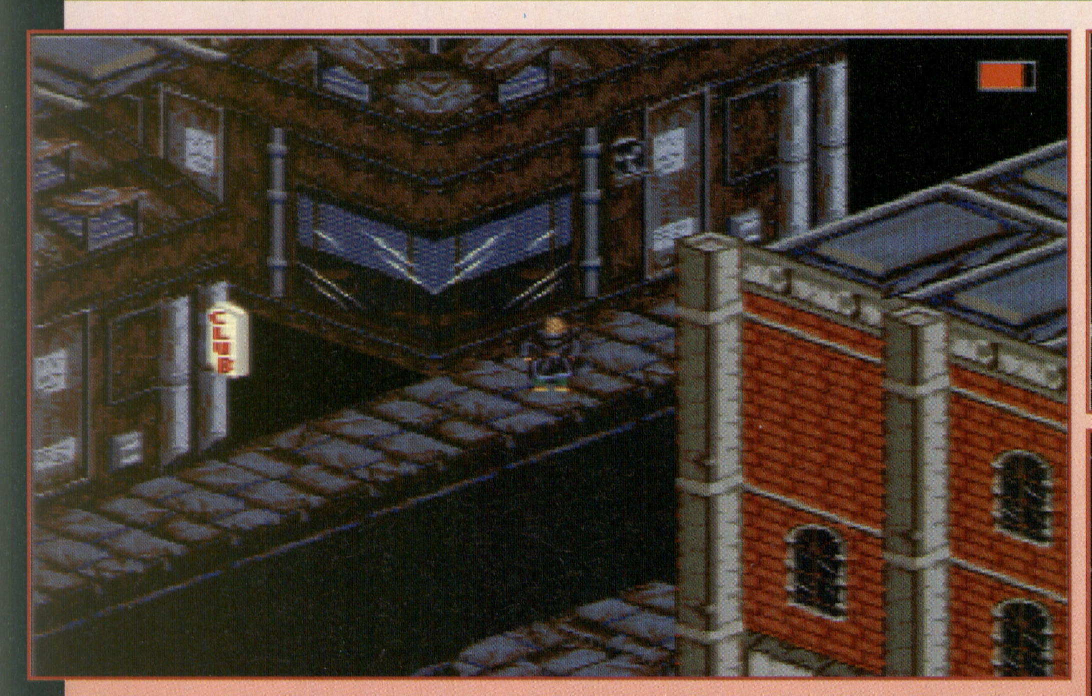


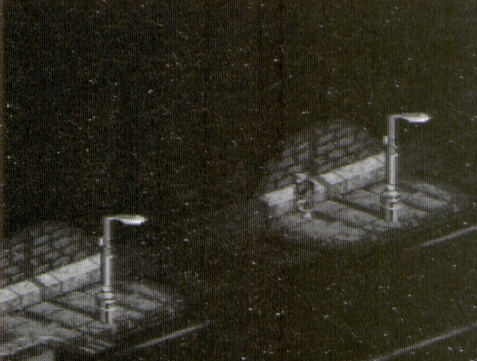




DOWRUN

EDITEUR : DATA EAST • DISPONIBILITÉ : FIN AVRIL







de vos victimes, des Nuyens, lesquels vous permettront d'acheter tout un tas de trucs et de machins qui assureront, pour un temps du moins, votre survie dans cet univers glauque et peu rassurant.

En 2050 et des cacahuètes, la ville de Seattle est surpeuplée, il ne sera alors pas rare que, lors de vos nombreuses recherches, vous rencontriez des personnages étranges, qui pourront, à condition de les interroger, vous donner des renseignements d'une grande utilité pour qu'enfin, vous découvriez la vérité sur votre vie. Grâce à différents menus, vous serez en permanence renseigné sur votre condition physique, sur votre capacité à lancer des sorts, ou sur le niveau d'aptitude que vous avez atteint. Ainsi, vous ne serez jamais pris au dépourvu et ce, quelles ques soient les circonstances.



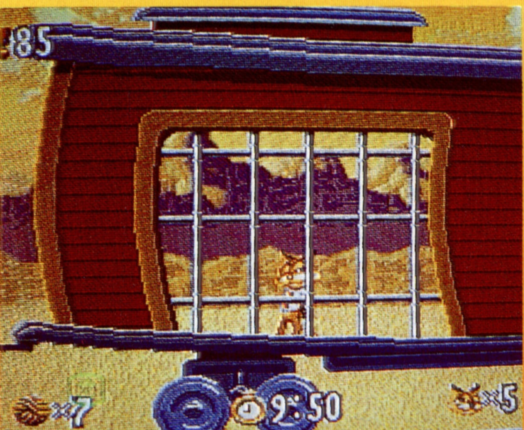


Previews

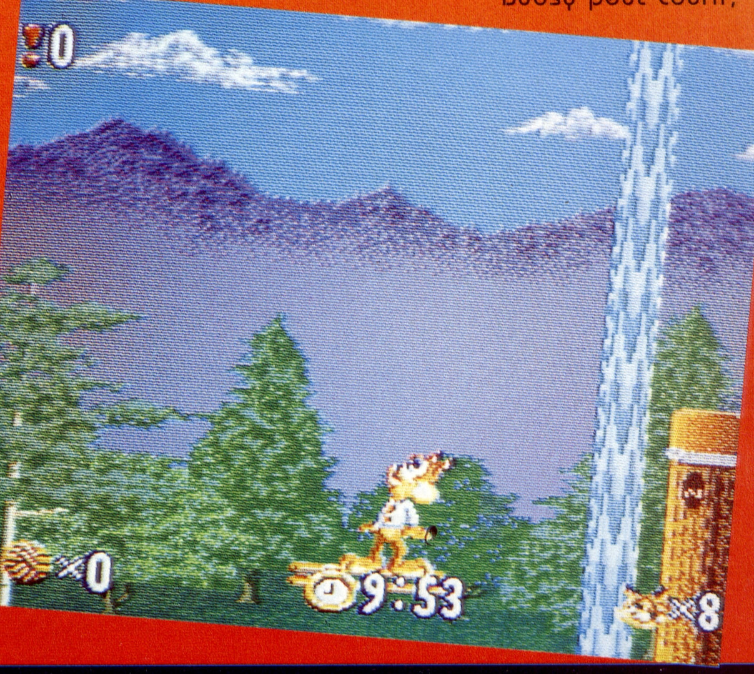
BU

CLAWS ENCOUNT

Attention, gros hit en perspective! La préversion de Bubsy annonce du grand art sur Super Nintendo. Le direct concurrent du futur Mister Nuts d'Océan risque de faire des victimes chez les fanas du jeu de plates-formes supersonique. En parlant de Sonic, on avait rarement vu aussi rapide depuis Sonic dans le monde des 16 bits (à part Roadrunners). La future nouvelle mascotte de la Super Nintendo peut aller très très vite mais plus dure risque d'être la chute! Et les chutes, on les compte par dizaines: Bubsy est un véritable personnage de cartoon qui se prend des gadins nucléaires à longueur d'écran. Les concepteurs graphistes ont prévu 40 animations différentes pour le sprite principal et, parmi elles, une bonne moitié réservée aux chutes et aux accidents. Bubsy s'étale par terre, se dégonfle comme un ballon crevé, se découpe en deux, j'en passe et des meilleures. L'animation du personnage est donc carrément sublime mais, comme c'est aussi le cas des scrollings différentiels et que les graphismes sont



tous plus fabuleux les uns que les autres, on peut se demander ce qui peut, à part la gloire, arriver à un tel jeu? Peut-être une jouabilité décevante, ce qui serait étonnant la maniabilité de Bubsy étant déjà excellente sur la préversion et il serait un peu crétin de la part des programmeurs de la gâcher. Non, on a beau chercher, on ne trouve pas de défaut à cette préversion. Heureusement que le jeu est quasiment terminé car l'attente risque d'être rude. Pour vous faire baver un peu plus, sachez que la cartouche contiendra 16 MB de données et que les digitalisations sonores seront longues et à tomber par terre. En ce qui concerne le scénario, il ne peut pas se targuer de viser le prix Goncourt puisque l'on vole en rase-motte à ras des paquerettes, ce qui, au fond, fait plaisir car les meilleurs jeux de plates-formes n'ont jamais vraiment brillé grâce à leur scénar'. Ce que vous devez savoir est que vous guidez Bubsy dans un univers de cinq mondes, composés chacun de trois niveaux. Bubsy peut courir,



BSY IN ERS OF THE FURRED KIND

EDITEUR : ACCOLADE

sauter et même planer pendant quelques secondes. Son but, dans la vie, est de récupérer des pelotes de laine qui traînent un peu partout! De toutes façons, vous en saurez davantage lors du test complet de ce jeu qui réinvente le cartoon sur Super Nitendo. Il fallait le faire après Tiny Toon et Roadrunners.







STREET



CHAIR ET SANG, UNE DOUCE MÉLODIE !

On prend les mêmes (ou presque), on change les décors (un peu), on apporte de nouveaux coups (pas beaucoup), on modifie (pas énormément) le titre, et hop, voilà, on obtient un nouveau jeu de baston dans la plus pure tradition de Street Fighter II. Deux hommes entrent sur la piste, l'un sort entier, tandis que l'autre est ramassé à la petite cuillère par les infimières de l'hôpital d'à côté qui se trouvent avoir de plus en plus de boulot.

Comme nous n'avons pas l'habitude de nous voiler la face, aujourd'hui encore nous allons travailler à visage découvert pour vous faire remarquer que si vous connaissez Ranma 1/2, vous ne trouverez avec cette production d'Irem que très peu de différences, ces deux titres étant très proches l'un de l'autre. En fait, seuls les personnages changent, les décors eux restent identiques, pareils, similaires et que sais-je encore, ce n'est pas de l'escroquerie, car cette réalisation a été spécialement faite pour le marché américain, et nous ne sommes pas censés connaître la version japonaise de Ranma, qui je vous le rappelle n'a jamais été distribuée en France officiellement. Voilà pour la petite histoire...

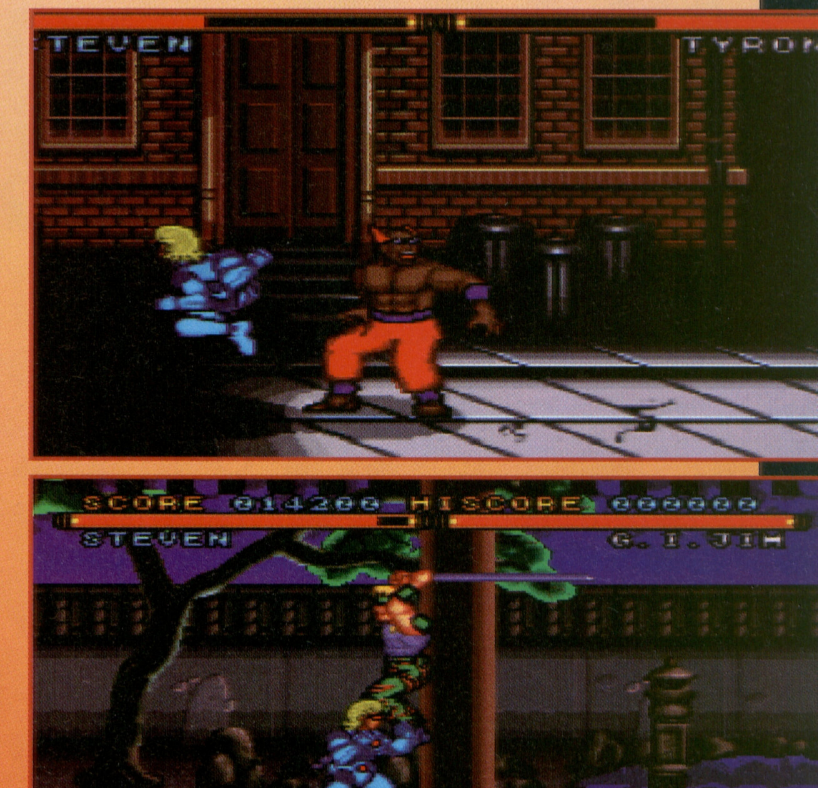
UN FORT ESPRIT JAPONAIS...

Tout commence alors que vous êtes à l'entrée d'une forêt dans laquelle on remarquera une superbe petite chute d'eau qui ne pourra que vous impressionner par sa qualité graphique. Après avoir choisi, votre combattant parmi les huit disponibles, c'est parti comme en quarante pour une vague de coups de pieds sautés au visage, pour des pirouettes mystérieuses et dangereuses où les poings virevolteront comme dans les meilleurs moments des dessins animés japonais.

L'esprit bande dessinée est d'ailleurs dans Street Combat omni présent, à tous les niveaux du jeu que ce soient les personnages ou les décors de fond, on retrouve ce style caractéristique qui a fait le succès de ces derniers. Tout comme dans Street Fighter II, qui reste encore la référence en la matière, tous les combattants possèdent leur propres techniques de combat, leurs propres attitudes, leurs propres coups spéciaux. A propos de coup spéciaux certains nous feront d'ailleurs encore penser au hit de Capcom.

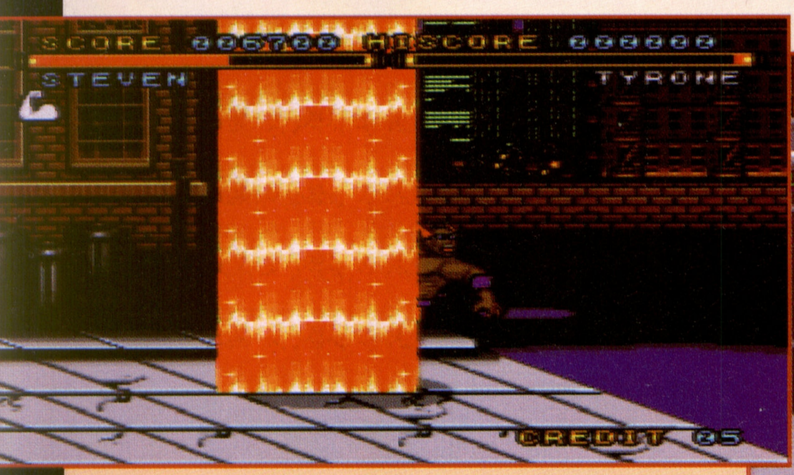
STREET COMBAT, STREET FIGHTER II MEME COMBAT.

La question peut alors être posée, peut-on réaliser un jeu de combat en duel à un ou deux joueurs, sans qu'il nous fasse obligatoirement penser à SF II? Personnellement j'ai des doutes. Toujours est-il que ma première impression à la vision de Street Combat concernant les



T COMBAT

EDITEUR : IREM





personnages, c'est que le dosage entre les points forts et les faiblesses étaient pratiquement parfait, ce qui permettait à tous les belligérants d'être pratiquement au même niveau, ce qui n'est pas le cas de Street Fighter II. Tout comme ce dernier et, là encore, c'est une bonne chose, tous les boutons du joypad servent ici et ce quel que soit le personnage. Avec une très bonne diversité dans les mouvements en attaque et en défense, Street Combat pourrait, semble-t-il, relever le défit. Wait and see...

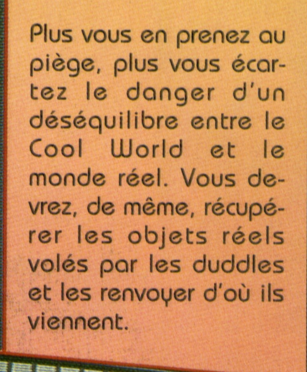




Previews

COOL WORLD





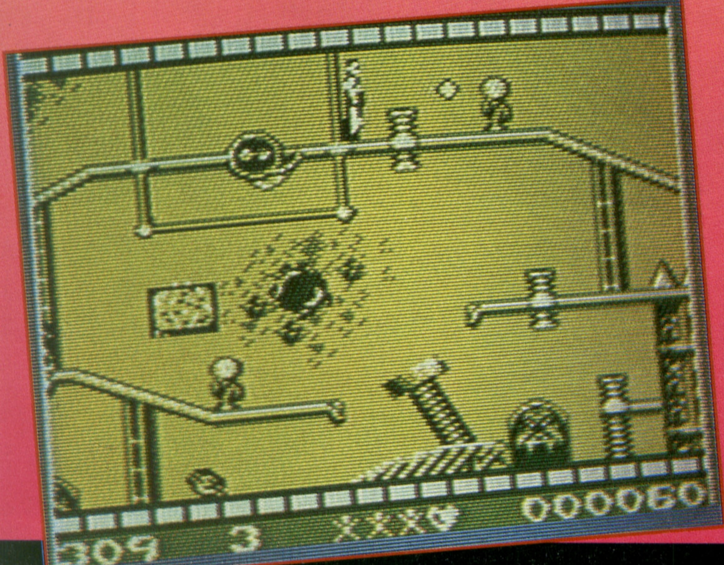
Plus vous en prenez au piège, plus vous écartez le danger d'un déséquilibre entre le Cool World et le monde réel. Vous devrez, de même, récupérer les objets réels volés par les duddles et les renvoyer d'où ils viennent.

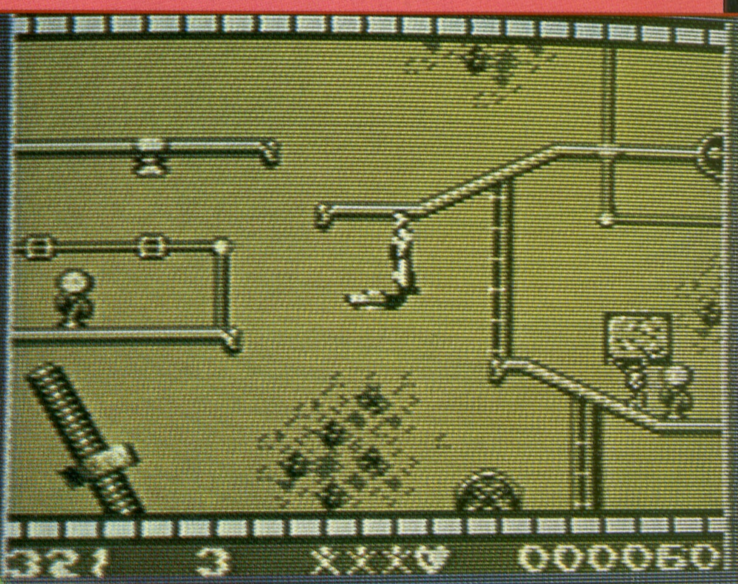
IT'S A WONDERFULL WORLD !

Après la version Super Nintendo (qui arrive bientôt), vous pourrez jouer à une version Game Boy de ce jeu tiré du film du même nom. Le principe du jeu reprend plutôt celui des versions micros que celui de la version Super Nintendo. Vous êtes toujours aux commandes d'un personnage réel, transporté dans Cool World, le monde des dessins animés. Les duddles, les petits personnages de cartoons, n'arrêtent pas de piquer des objets de notre monde pour les transporter dans leur monde magique. Cela crée des disproportions dangereuses pour notre monde réel et vous devez agir rapidement.

Le héros, le policier Frank Harris, se balade dans une série de niveaux en vue de profil, allant du monde de Cool World à la réalité. Le principe du jeu est curieux mais rigolo puisqu'il s'agit d'aspirer les duddles grâce à un stylo, en les emprisonnant dans des bulles d'encre.

Le temps est limité pour chaque niveau. Le résultat s'annonce intéressant mais un peu fouillis graphiquement. Techniquement bien fichu, Cool World Game Boy a le mérite d'innover dans le jeu d'action et de plates-formes. On attend pour juger...





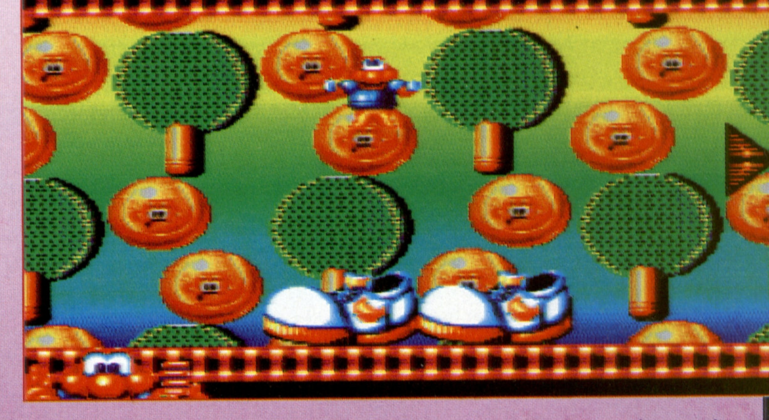
Previews

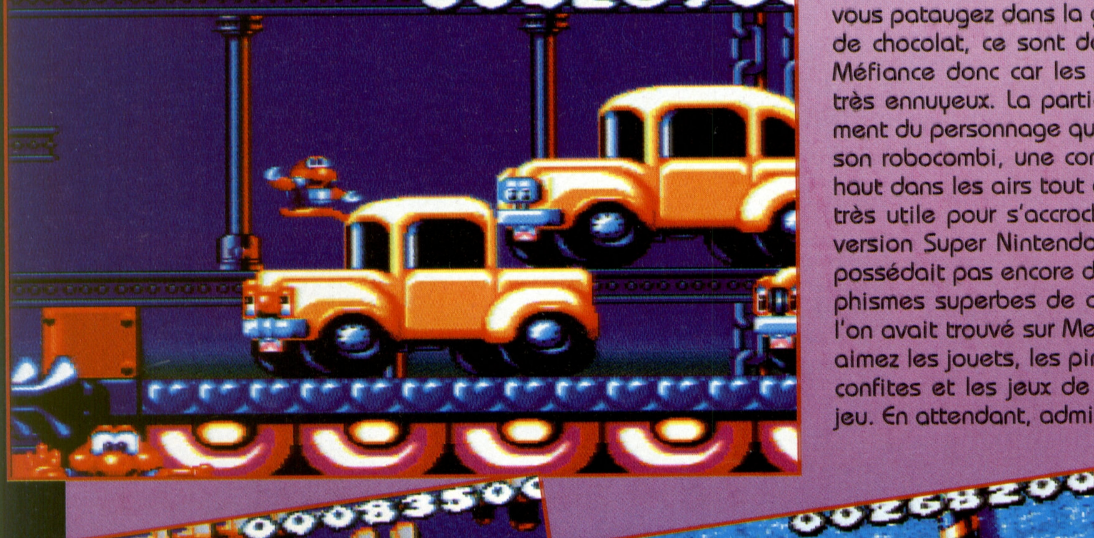
SUPER JAMES POND

EDITEUR : OCÉAN

OOOOHHH... JAMES !

James Pond est l'agent secret le plus rigolo des jeux vidéos et la ludothèque de la Super Nintendo n'avait pas encore eu l'honneur de voir ce personnage débarquer. Grâce à Océan, voilà qui est réparé et l'on démarre les aventures de Pond directement à partir du deuxième épisode, le plus réussi et le plus beau de toute la saga. Le Dr Maybe a décidé de faire sauter l'usine à jouets du Père Noël en y posant des bombes un peu partout. Votre sang de poisson ne fait qu'un tour et vous décidez de vous lancer à la poursuite de Maybe. Un jeu de plates-formes pur et dur vous attend, avec des bombes à désamorcer et des pièges à éviter. Je ne vous parle pas des centaines de créatures rencontrées, elles ont toutes été hypnotisées par le Docteur fou et changent d'aspect selon les niveaux traversés. Ainsi, lorsque vous pataugez dans la génoise et que vous glissez sur la couche de chocolat, ce sont des gâteries sucrées qui vous attaquent. Méfiance donc car les jouets et les peluches peuvent devenir très ennuyeux. La particularité de ce jeu réside dans le maniement du personnage qui, outre les classiques sauts, peut utiliser son robocombi, une conbinaison lui permettant de s'élever très haut dans les airs tout en gardant les nageoires au sol. Ceci est très utile pour s'accrocher à des plates-formes trop hautes. La version Super Nintendo que nous avons testée (sur Eprom) ne possédait pas encore de son mais nous a fait découvrir des graphismes superbes de couleurs et, surtout, à l'image de ce que l'on avait trouvé sur Megadrive: complètement délirants. Si vous aimez les jouets, les pingouins fourrés à la dynamite, les cerises confites et les jeux de plates-formes, vous vous jetterez sur ce jeu. En attendant, admirez les premiers clichés du jeu.





Previews

SUMMER









Il n'y a pas si longtemps, se déroulaient les jeux de Barcelone... et Accolade en a bien entendu profité pour nous sortir une simulation de sports olympiques. Premier détail: le pays d'accueil est inconnu. Mais qu'importe le pays si les épreuves sont là.



LES HUIT ÉPREUVES DU CHALLENGE OLYMPIQUE.

Et ils sont bien là. Tir à l'arc, saut d'obstacle, Kayak, 110 m haie, saut en hauteur, saut à la perche, lancer du javelot et cyclisme. chaque épreuve requiert une technique d'approche particulière et certaines seront plus à même de vous plaire que d'autres. Comme dans pratiquement toute simulation sportive, la vitesse avec laquelle vous allez appuyer sur le bouton de tir et la précision de l'acte seront déterminants. Pour votre propre progression, vous avez à votre disposition un mode d'entraînement à ne pas négliger, évidemment. Regardons donc de plus près ce qui vous attend, chers sportifs herculéens .

DES ÉPREUVES PHYSIQUES ET TECHNIQUES.

Le tir à l'arc est uniquement une épreuve de précision dans le mouvement. Tout en ayant tendu l'arc, vous devrez vous arranger pour que le point de mire soit situé le plus près possible du centre de la cible. Vous avez trois flèches par cible et devez faire un minimum de 92 points. Le saut de cheval est, lui, un peu plus délicat puisque non seulement vous aurez à vérifier constamment la trajectoire du cheval ainsi que le moment du saut de l'obstacle, mais aussi la vitesse de votre canasson. Beau parcours du combattant en perspective. Dans la lignée des épreuves dures, vous avez également le saut en hauteur et à la perche. Dans les deux cas, la course (l'élan) et le choix du moment crucial (le saut pardi) seront déterminants. Pour le saut à la perche, le geste se fait en quatre temps: l'élan, l'élévation première après le placement de votre perche et, enfin, le lâcher. C'est généralement ce dernier qui s'avère difficile.
Pour le saut en hauteur, le geste est plus bref et ne contiendra que deux mouvements mais demandera encore plus de précision. Le lancer du javelot ne sera pas non plus une épreuve à la " vas y destructor". Non, du tout. La course doit être au poil près parfaite et, vers sa fin, vous devez décider prestement l'angle de lancer choisi et lâcher le javelot pas trop rapidement mais avant le fatal "z'avez mordu". 79 mètres sera un minimum à franchir.



FAUT PAS REVER JE NE PARLERAI PAS...

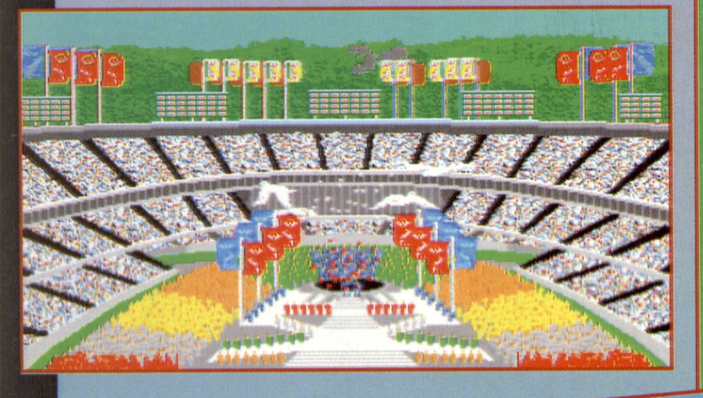
Bien sûr, je ne vous décrirai pas les autres épreuves (non, non, n'insistez pas) mais sachez qu'elles sont moins éprou-

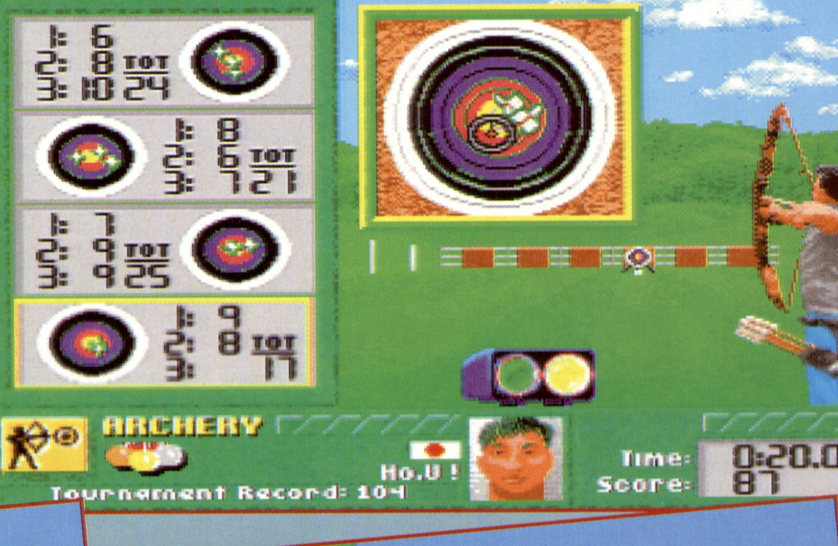
CHALLENGE

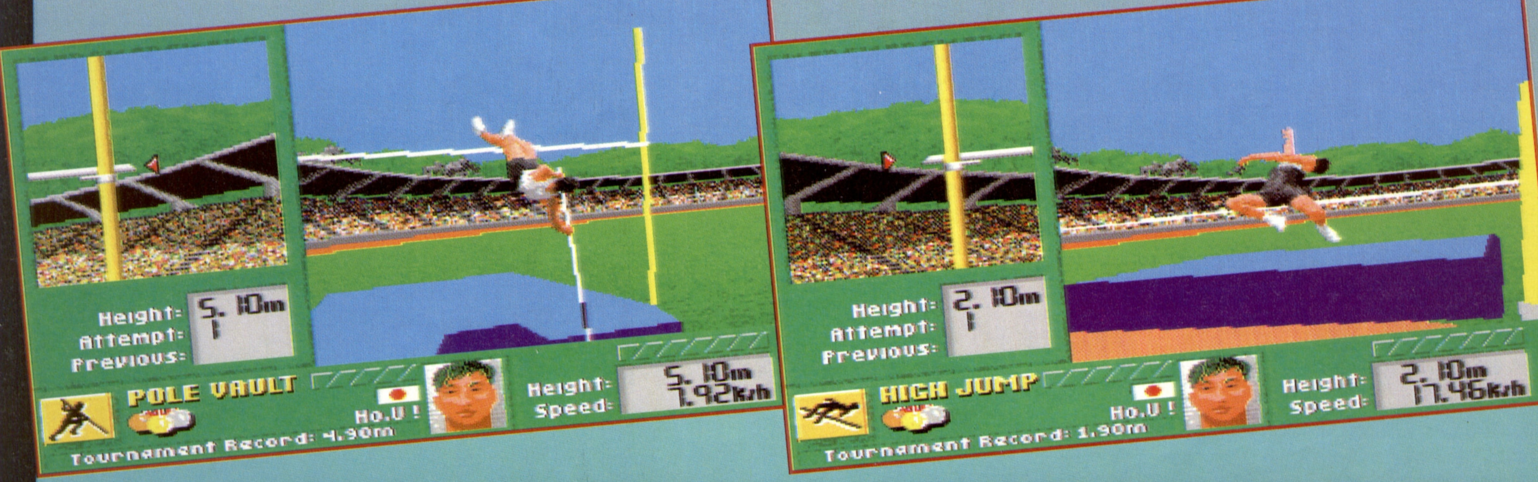


vantes et nous promettent moult délices. Enfin la possibilité de choisir son ou ses athlètes et leurs adversaires, de commencer par l'épreuve que l'on veut, de pouvoir sauvegarder sa partie et d'enclencher un mode Replay après chaque performance avec arrêt sur image, retour ou avance lent, risque de rendre ce jeu très choyé lors de sa sortie en France. Mais ceci est une autre histoire...









MEGA-Solde...

Profitez de notre offre exceptionnelle :
1 JEU OFFERT POUR 2 JEUX ACHETES.*
"Il n'y en aura pas pour tout le monde."
*Jeu d'occasion.

Découvrez en chez vous, TOUS les avantag d'une console japonaise ou américain Profitez vous aussi de l'overscan (Image plein écra et de la véritable rapidité des jeux 16 bit. Une console japona ou américaine, c'est 20% d'image en plus, une animation 20% plus rapi*
BREF 20% DE PLAISIR EN PLUS
Vous possédez une Megadrive française, jouez donc avec le MEGA C
*Ne fonctionne que sur les récentes télévisions possédant une chaîne auxiliaire (Chaîne AU ou AV
CONSULTEZ-NOUS

SOLDE

our tout achat d'un de ses pack, nous ous offrons **UN JEUX D'OCCASE !!!**
590 Frs LE PACK :
Crying + Talespin,
Ariel + F1 Hero,
uhammad Ali + Grand Slam,
Cadash + Predator 2,
Simpsons + Splatterhouse 2

SEGA CD

2990 F
Livré avec 6 jeux + 2 disques udios + 1 alimentation. Nécessite la modification de votre console aponaise en version américaine.

MEGADRIVE JAP.

1295 F
Livrée avec QUACKSHOT GRAND SLAM + 1 Manette, 1 Péritel et une Alimentation

MEGADRIVE FRA.

895 F
Livrée sans jeu, avec 1 manette, 1 péritel et une alimentation.

MEGADRIVE JAP.

895 F
Livrée sans jeu, avec 1 manette, 1 péritel et une alimentation.

MEGADRIVE JAP.

995 F
Livrée avec QUACKSHOT (Donald) + 1 Manette, 1 Péritel et une Alimentation

MEGADRIVE / MEGA CD

Pour tout achat de 2 jeux, NOUS VOUS OFFRONS L'ADAPTATEUR MEGADRIVE d'une valeur de 99

LES INCONTOURNABLES

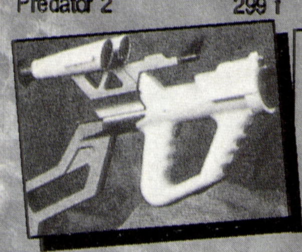
Sonic 2	449 f
Streets Of Rage 2	449 f
Ariel La Petite Sirene	449 f
World Of Illusion	449 f
Thunder Force 4	449 f
Tales Spin	449 f
Cring (Bio Hazard)	429 f
Crue Ball	449 f
Ecco Dolphin	449 f
Chiki Chiki Boy	429 f
Alien 3	449 f
Cadash	299 f
Chuck Rock	449 f
Predator 2	299 f

Terminator	449 f
LES CLASSIQUES	
Aquatic Games	449 f
Atomic Runner	449 f
Beast Warriors	429 f
Dahna	449 f
Double Dragon 2	449 f
F1 Hero MD	299 f
Galaxy Force 2	449 f
Golden Axe 2	449 f
King Salmon	449 f
Mickey Mouse	449 f
Quack Shot	449 f
Rent A Hero	449 f
Runark	299 f
SD Valis	299 f
Slime World	299 f
Splatterhouse 2	299 f
Steel Empire	399 f
Super Smach TV	449 f
The Simpsons Bart VS The Space Mutant	299 f
Thunder Fox	429 f
Thunder Pro Wrestling	299 f
Wani Wani World	399 f
Where In Time Is Carmen san Diego	399 f

JEU MEGA CD	
Anet Again	499 f
Final Fight	499 f
Joe Montana Football	499 f
Galaxy Express 999	499 f
Ernest eavans	399 f
Wonder Dog	499 f
Ninja Warriors	499 f
Thunder Storm FX	499 f
After Burner III	499 f
Aleste	499 f
Road Braster FX	499 f
Tonosama No Yabo	499 f
JEUX SEGA CD	
Important, nous consultez. Spiderman, Willie Beamish, Chuck Rock, Hook, etc. etc.	
A PARRAITRE CE MOIS-CI	
Super Shinobi 2	449 f
Elephant Rescuers	449 f
Doraemon	399 f
SPLATTERHOUSE 3	*449 f*
Toxic Crusaders	499 f
Golden Axe 3	449 f
Gods	449 f
Amazing Tennis	499 f
Foremans KO Boxing	449 f

American Gladiators	449
Humans	449
Road Riot 4 Th	449
Sorcerers Kigdom	549
Sylvester & Tweety	449
Micro Machines	449
Ultimate Stuntman	449
Chester Cheetah	399
Doracsos	449
Amazing Saga	449
G-Loc	449

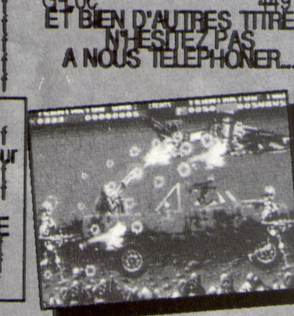
ET BIEN D'AUTRES TITRES
N'HESITEZ PAS
A NOUS TELEPHONER...



ACCESSOIRES

Alimentation	199 f
Cable Peritel	199 f
Joypad d'origine	129 f
Mega Pad	129 f
Dyna One	N.C.
Arcade Power Stick	449 f
Pro 1	N.C.
Pro 2	149 f
Fantastick	299 f

Manette Infrarouge	N.C.
Menacer	599 f
Cartouche "Terminator 2" pour Menacer	449 f
Power Base Converter	399 f
ADAPTATEUR MEGADRIVE	
Seul	99 f
Pour l'achat d'un jeu	49 f
Pour l'achat de 2 jeux	0 f



GAME GEAR

995F Avec Columns
1290F Avec Sonic et L'alimentation

GAME GEAR

NOUVEAUTES A SORTIR	
RC Grand Prix	295 f
Strider 2	295 f
Super Off Road	295 f
Home Alone	295 f
Ariel La Petite Sirene	295 f
Chakan	295 f
Defenders Of Oasis	295 f

Land Of Illusion	295 f
Lemmings	295 f
Holyfield Boxing	295 f
LES CLASSIQUES	
Tazmania	295 f
Shinobi 2	295 f
Sonic 2	295 f
Streets Of Rage	295 f

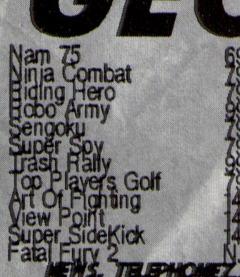
Super Monaco GP 2	295 f
Donald Duck	295 f
Mickey Mouse	295 f
Ninja Gaiden	295 f
ACCESSOIRES	
Accumulateur + Alimentation	349 f
LOUPE	*99 F*

LOCATION DE JEUX NEO GEO A PARTIR DE 30 F.

NEO GEO

Joystick Neo Geo	420 f
Memory Card	199 f
2020 super Baseball	690 f
Alpha Mission 2	690 f
Andros Lunos	1290f
Baseball Star Pro.	790 f

Baseball Star Pro. 2	1290f
Blue's Journey	690 f
Burning Fight	690 f
Crossed swords	790 f
Cyber Lip	690 f
Eight Man	990 f
Football Frenzy	990 f
Ghost Pilot	790 f
Joy Joy Kid	690 f
King Of monsters	790 f
Kind Of Monsters 2	1490f
League Bowling	690 f
Mutation Nation	1290f



Nam 75	690 f
Ninja Combat	790 f
Riding Hero	790 f
Robo Army	990 f
Sengoku	790 f
Super Spy	790 f
Trash Rally	990 f
Top Players Golf	790 f
Art Of Fighting	1490f
View Point	1490f
Super SideKick	1490f
Fatal Fury 2	N.C.

NEWS, TELEPHONEZ...

NEO GEO

1990F Sans jeu

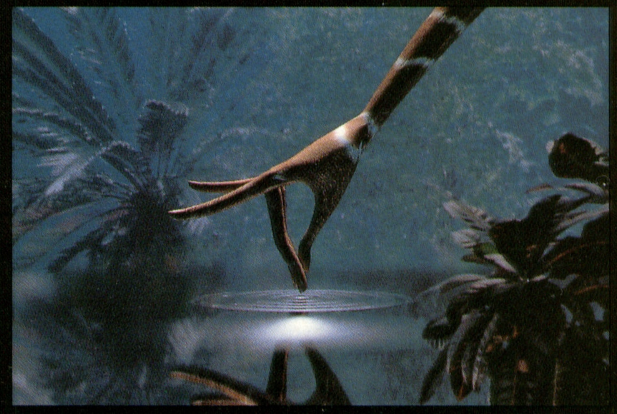
NEO GEO

2490F Avec un jeu

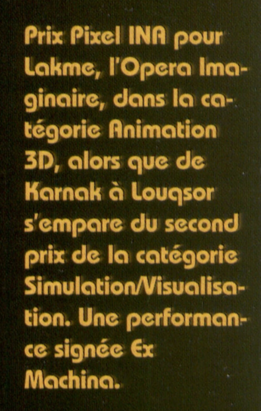

IMAGINA
La réalité virtuelle: le grand jeu ?
DOSSIER REALISE PAR TSR AVEC LA COLLABORATION DE SEB ET DE STEPHANE LECLERCQ



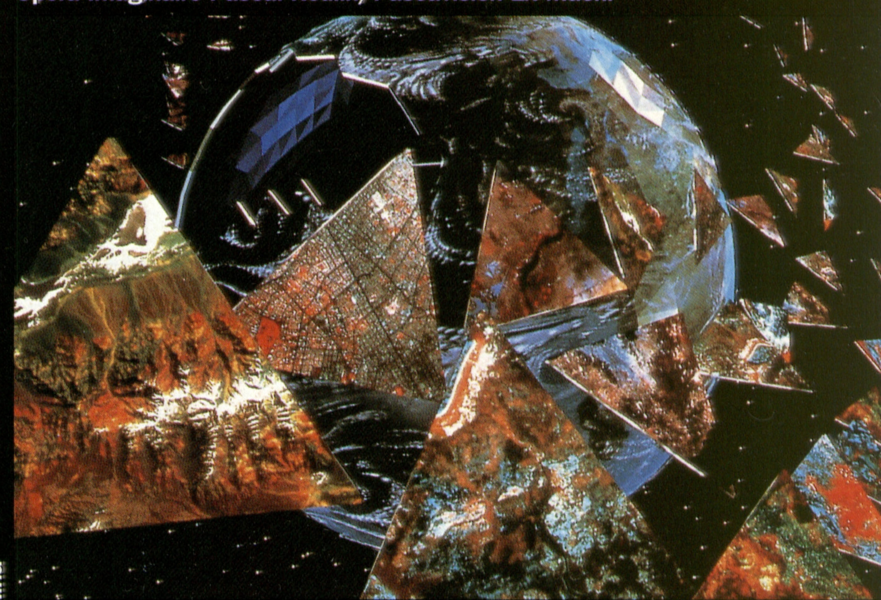
Le Tigre, Ex Machina



Opera Imaginaire Pascal Roulin/Pascavision Ex Machi-



Prix Pixel INA pour Lakme, l'Opera Imaginaire, dans la catégorie Animation 3D, alors que de Karnak à Louqsor s'empare du second prix de la catégorie Simulation/Visualisation. Une performance signée Ex Machina.



Gaïa CNES, MATRA/ Pascal Roulin, Ex Machina

De Karnak à Louqsor, La machine à remonter le temps, Ex Machina

Le 27 juillet de l'année dernière, sortait sur nos écrans le film du Cobaye (Lawnmoyer Man). Sans discuter de la qualité du film, celui-ci a pourtant soulevé dans les esprits une question qui semblait y être, sous-jacente, depuis pas mal de temps, sans pour cela que l'on en parle. Avec ce film de Brett Leonard, le phénomène de la réalité virtuelle (RV) se présentait sous son aspect le plus fantastique, et le plus angoissant peut-être aussi? Toujours est-il, qu'après des années et des années de travail, les bases de la RV ayant été posées dans les années cinquante, dans le plus grand secret, pour ne pas dire dans le plus grand anonymat, la réalité virtuelle entre enfin sur la scène quotidienne au travers de diverses applications dont nous ferons un tour d'horizon aussi complet que possible.

En l'espace de quelques années, la RV est devenue le centre d'intérêt des industries, aussi bien du cinéma que des jeux vidéos ,en passant par la médecine ou la chimie. A ce titre, il est intéressant et sifgnificatif de remarquer que la RV était au coeur des innovations techniques présentées lors de l'Imagina'93 qui se déroulait les 17, 18 et 19 février dernier sous le soleil -discret- de Monte Carlo. L'Imagina'93, vous en avez certainement entendu parler, au 20 heures, ou bien encore dans Culture Pub (M6), Décryptage (France 3) ou encore dans l'Oeil du Cyclone, diffusé sur Canal+ où les meilleurs moments des Prix Pixel INA vous étaient dévoilés. Si les Prix Pixels INA (Institut National de l'Audiovisuel, ceux-là même qui sont à l'origine de la manifestation qu'est l'Imagina) récompensaient les meilleurs "clips" d'images de synthèse, l'Imagina nous livrait aussi d'autres petits trésors lors de six sessions de conférences, animées par les plus grands spécialistes dans les domaines de la téléprésence, des senso-capteurs, de l'animation en temps réel, de la télévirtualité, et nous voici au coeur du problème, des jeux vidéos de l'avenir et du "nec plus ultra" du présent. Beaucoup de domaines d'ac-



Le Cobaye, exploitait, par le biais de l'imagerie de synthèse, ce que pourra devenir un jour la RV. Mais ce jour est encore lointain. Au regard de ces photos, la RV fait rêver! (Photos Angel Studios -USA- et Xaos INC)

tivités, mais qui, tous, ont la particularité de converger vers un centre unique: la réalité virtuelle. Mais, images de synthèse et RV étant deux éléments qu'il paraît difficile, ou même absurde, de vouloir séparer, les jeux "de demain" utiliseront les images "de demain", nous vous présenterons aussi ce qui se fait de mieux dans le genre! L'occasion pour vous de voir, ou revoir, les primés de Prix Pixel INA. Attention les yeux!

"Virtual Reality will allow you to enter computer generated artificial worlds as unlimited as the imagination itself"

Pour les joueurs que nous sommes, le film le Cobaye laisse rêveur. Nous parler de mondes artificiels générés par ordinateurs, des mondes aussi limités que l'imagination elle-même! Créer son propre jeu en ayant une totale interaction avec lui! Pure fiction ou bien réalité? La meilleure réponse à apporter à cette question, c'est sans doute de dire qu'il n'y a qu'un pas gigantesque entre ce que nous présente le film et ce que nous réserve l'avenir, mais que ce pas mettra des années, voire des décennies, avant d'être franchi. Cependant, la réalité virtuelle existe déjà bel et bien dans des applications de jeu. Il est vrai, que la majeure partie des applications de la réalité virtuelle concernent les sciences et l'industrie, et la raison en est simple. Pour développer ce que l'on peut qualifier de "techniques révolutionnaires", il faut de l'argent, beaucoup d'argent. Il n'y a pas d'économie virtuelle. Ce n'est pas un mystère, les premiers simulateurs de vol ont été réalisés par l'US Army, non pas par Walt Disney. Et les applications de la RV industrielles et scientifiques bénéficient actuellement d'un support financier important. Si l'avenir du jeu se trouve dans la virtualité, celui de l'industrie aussi. Aujourd'hui, les chimistes peuvent travailler avec des mo-

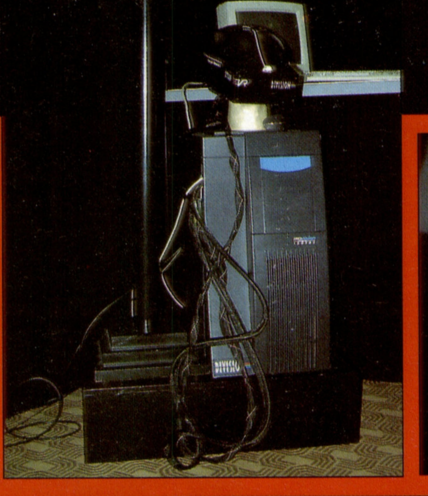


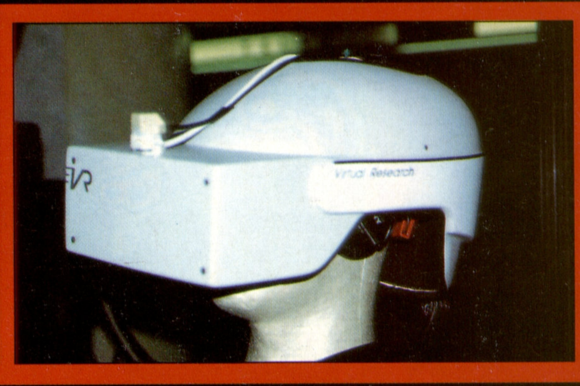
Le joystick qui concurrence le Data Glove! Grâce à cette manette, vous pouvez interagir de manière complète, avec les mondes virtuels. Le Dactyl Nightmare de W Industry se dirige à l'aide d'un tel instrument. (Photo Robert Stone Applications Industrielles)

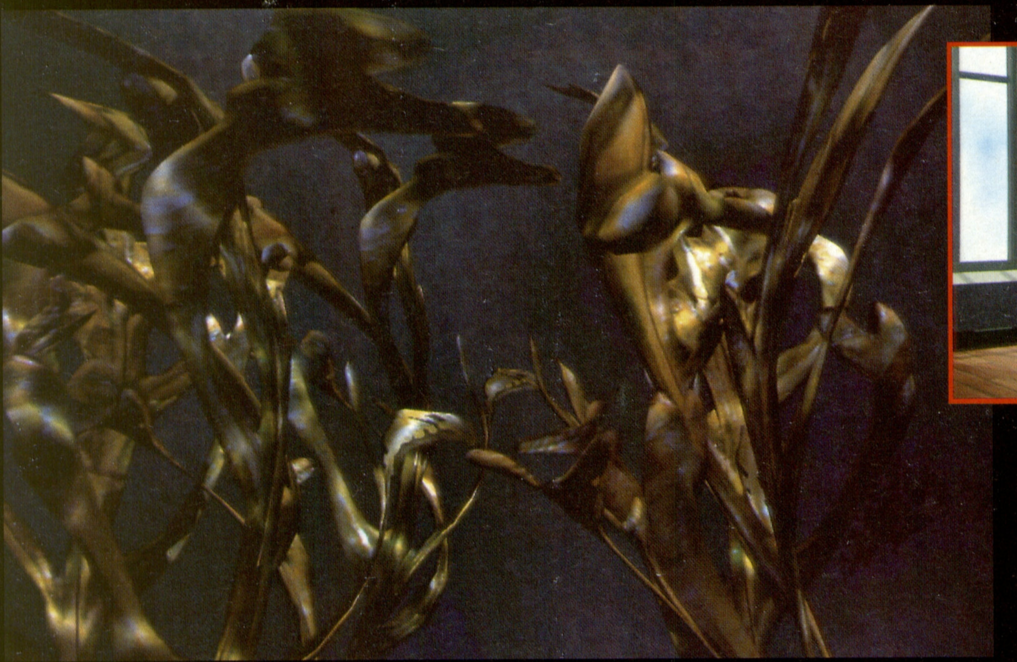


Manipuler des molécules par le biais de RV, c'est aujourd'hui possible. les molécules sont, bien sûr, totalement virtuels, elles n'exitent pas véritablement, mais le chercheur peut travailler, d'un point de vue théorique, avec beaucoup plus de facilité. (Photo Division)

La RV sur les stations de travail Silicon Graphics! Aux Etats-Unis, était présenté il y a peu de temps le Reality Engine, un simulateur de conduite ultra réaliste que la puissance de calcul de la Silicon Graphics pouvait parfaitement animer en temps réel. Le casque d'immersion stéréscopique, c'est pour la fin de l'année, avec le casque de Sega. Accrochez-vous, on change de domaine de jeu!









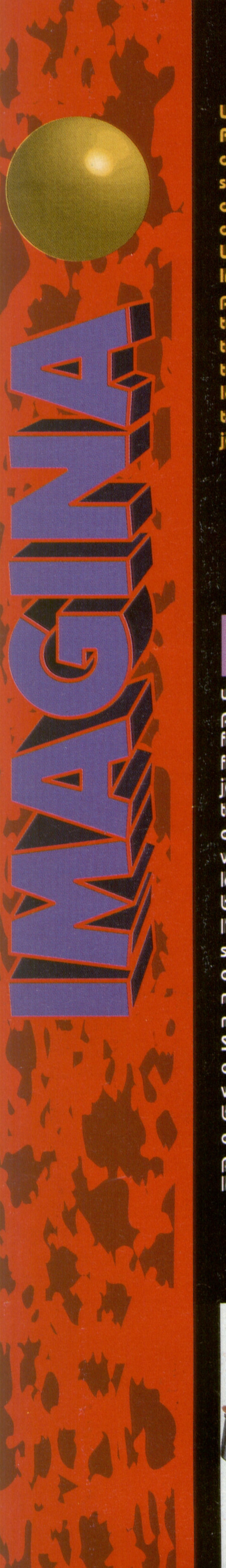
Second prix de la catégorie Ecoles et Universités, le Ressac. La meilleure preuve que l'image de synthèse, c'est aussi une production artistique. (Photos All, Tanguy de Kermel et Yves le Peillet)

lécules virtuelles qu'ils manipulent à leur gré dans des mondes virtuels. Casque d'immersion virtuelle sur la tête, Data Glove en main, ils peuvent travailler sur des représentations 3D de molécules et ressentir les forces d'attraction et de répulsion qui s'y exercent, à l'aide des senso-capteurs dont le Data Glove est équipé!

Pour ceux d'entre vous qui ne le sauraient pas, le casque d'immersion virtuelle, aussi appelé visière Eyephone ou casque à vision stéréoscopique, c'est-à-dire offrant un angle de vision possible à 360 degrés. Pour ce qui est du Data Glove, c'est un gant servant d'interface homme/machine. Enfilez le gant, mettez le casque et, ô miracle, il est possible de voir votre propre main virtuelle, ou du moins une représentation de celle-ci en 3D somme toute assez grossière. Les senso-capteurs pour leur part vous permettent, par l'intermédiare du Data Glove (appelé aussi gant de données) de ressentir les effets tactiles de vos manipulations. Pour continuer avec l'exemple des chimistes, en agissant sur un atome soumis à une force de répulsion, l'ingénieur muni de son Data Glove pourra avoir l'impression de ressentir cette force! Pour ce qui est de la véritable sensation, celle qui viendra s'ajouter à la simple vision, les recherches n'en sont qu'à leur tout début. Il faudra attendre bien des années avant que ce "toucher virtuel" soit aussi fin et aussi complet que le véritable. Mais imaginez-vous dans quelques années pouvoir livrer, dans des jeux en réalités virtuelles, des combats où le coup d'épée de votre adversaire sur votre bouclier se fera sentir!



Lors de l'Imagina, sur le stand de Medialab, tout le monde pouvait essayer une version un joueur du Dactyl Nightmare. Homme ou femme de n'importe quel âge, tout le monde a pu essayer ce qui sera le jeu de demain.





Le Virtua Racing, dans une salle d'arcade de Londres. Imposant par la taille, et tout autant par la qualité du jeu.



On ne le présente plus, le R360! Des sensations de vol peu communes! Attention le petit-déjeuner!

Des jeux de baston aux coups virtuels?!?

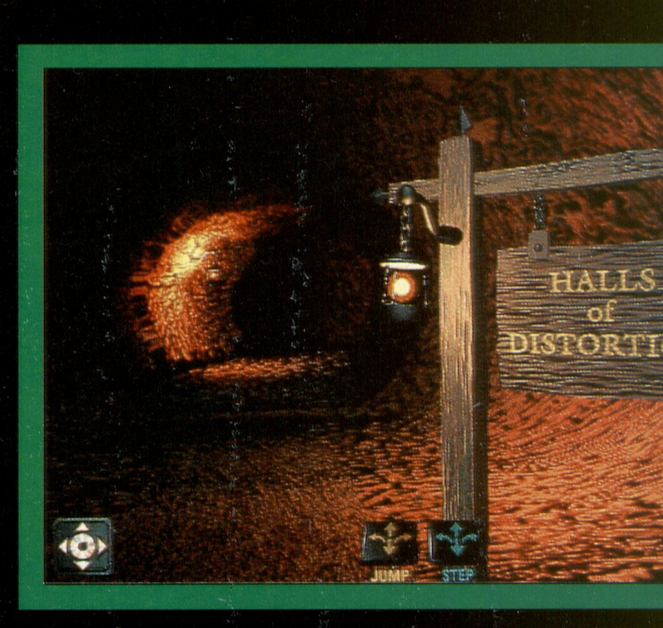
Le tout récent Virtua Racing, jeu 32 bits, de Sega, va dans ce sens. Pour certaines versions de ce jeu d'arcade, vous vous retrouvez installé dans un cockpit de F1 pour des courses 3D animées à la perfection et plutôt jolies. Il suffit qu'un concurrent vous fonce dans le dos pour que le siège s'incurve et vous fasse ressentir le coup! Rien de violent bien sûr, le joueur n'est pas là pour se démonter la colonne vertébrale, mais l'impression est étonnante! Toujours dans ce même Virtua Racing, il vous suffit de prendre un virage pour que la paroi latérale de la cabine se colle à vous, vous donnant l'impression de véritablement bouger! La réalité virtuelle, ce n'est pas seulement l'image retransmise par un casque à vision stéréoscopique (que n'utilise pas Virtua Racing), mais c'est aussi un ensemble d'autres sensations. Dans les années soixante, Morton Heiling, précurseur dans le domaine de la RV, présentait une machine, le Sensorama, où le spectateur (et non pas joueur, il n'y avait pas d'interaction) de la machine d'arcade pouvait à la fois voir les images d'un film, ressentir des vibrations s'il était en moto, sentir une brise dans ses cheveux, ou bien le parfum d'une danseuse qui s'approchait de lui! Rien à voir avec les ordinateurs, mais la RV était déjà là!

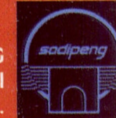
Sega, le vent de la virtualité en poupe!



Nous vous le présentions dans notre Joypad 16, le casque RV de chez Sega. Noël s'annonce, d'ores et déjà, comme étant dédié aux jeux vidéos. Le Virtua Sega, la 32bits d'Hudson... c'est tout?

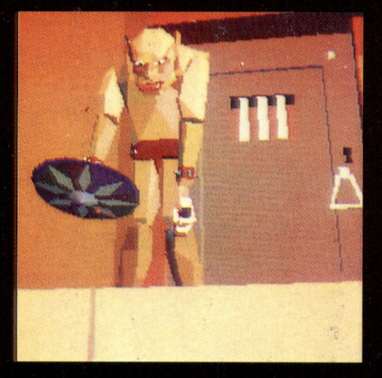
Cette complexité de la RV n'a pas échappé à Sega. Déjà, avec le R360 (que l'on peut trouver à la salle d'arcade Réaumur-Sébastopol), les sensations étaient au rendez-vous! Faire de véritables loopings en jouant à un shoot them up, c'est tout de même autre chose que d'être assis devant sa télévision. Mais le champ d'action de Sega ne se limite pas à l'arcade seule. Avec The Activator, il sera possible de jouer à vos jeux de baston favoris, en exécutant, dans le vide bien sûr, les coups que votre personnage portera à l'écran. C'est une autre forme de la virtualité bien sûr, mais qui pourrait bien aboutir à une forme plus complexe, grâce au Virtua Sega par exemple. Pour ceux qui n'auraient pas dévoré notre dernier numéro et son dossier spécial Las Vegas, le Virtua Sega, c'est, en fait, le nom (certainement pas définitif) donné au casque d'immersion virtuelle de Sega. Grâce à lui, il vous sera possible d'avoir dans vos jeux une vision à 360° en tournant la tête à gauche ou bien à droite. Lorsque l'on sait qu'il y aura au programme une simulation de vol, un jeu de tir, un autre soft d'aventure/action et une course de voitures, on est, a priori, devant une nouvelle ère du jeu vidéo familial. Le Home Video Game pourrait bien, sous l'impulsion de Sega, révolutionner l'univers des jeux vidéos.



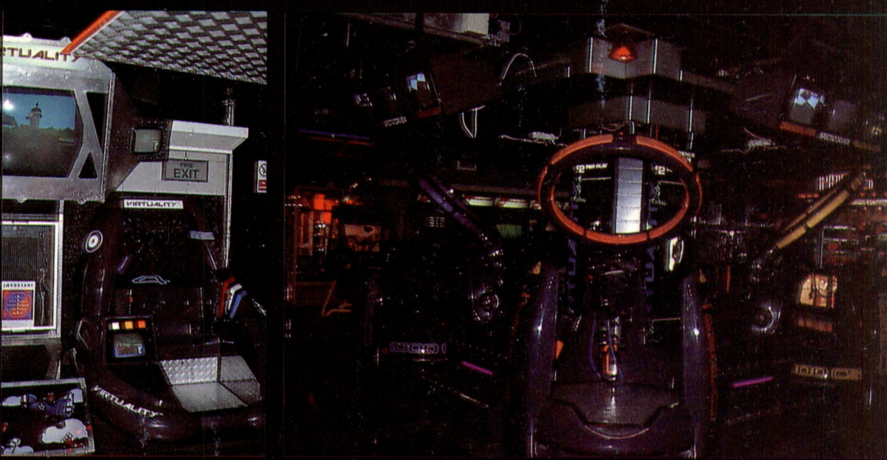

sodipeng

Les jeux virtuels sont déjà là!

Il est pourtant vrai que certains softs micros ont pu être qualifiés de jeux en RV. Je pense à Ultima Underworld ou bien encore à sa suite, ou même au jeu que présentait Joe Sparks lors de l'Imagina'93, Total Distortion. L'inconvénient, lorsque l'on aborde le domaine de la virtualité, c'est que chaque personne possède sa propre définition du mot. En conclusion, lorsque vous essayez de rassembler tout ce qui se rapporte au seul mot de virtualité, vous vous retrouvez avec un amalgame d'objets hétéroclytes qui ne se ressemblent en somme que peu. L'une des définitions de la RV qui pourrait servir de lien entre ces différents éléments, se trouve peut-être dans le but même que l'on peut assigner à la virtualité: une immersion sensible, par un ou plusieurs sens, d'un individu réel, dans un monde qui n'existe pas. L'illusion que crée la lecture d'un roman, c'est aussi un monde imaginaire, "virtuel", idem pour une bonne partie de jeu de rôle (le RPG étant à ce jour ce qui se rapproche le plus de la RV du Cobaye), mais parle-t-on pour autant de réalité virtuelle? La RV s'appuie sur l'univers sensible humain, d'où le rôle primordial que joueront les senso-capteurs et que jouent déjà les nouvelles images! Mais je reviens au Total Distortion de Joe Sparks dont la prestation fut particulièrement appréciée par le public enthousiaste de l'Imagina.



Le Legend Quest de W Industry, le RPG en RV plus virtuel que jamais, mais pour des sensations... La nouvelle génération du jeu vidéo! (Photos W Industry)



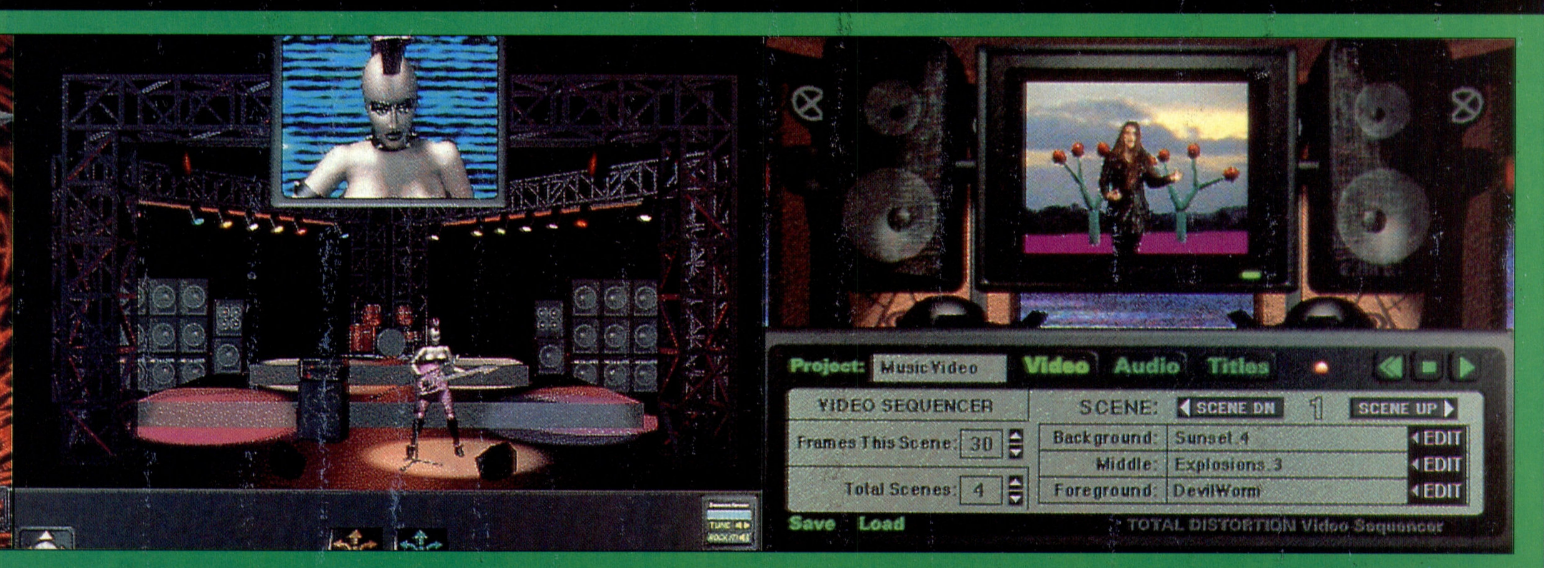
Les micros ripostent!

Total Distortion est, en fait, un jeu d'enquête, je risque le mot de "classique", dans lequel il vous faut composer des clips musicaux. Les consolemaniacs se diront: mais c'est déjà fait sur Sega CD (cf dernier Joypad), et ils n'auront pas tort, du moins en partie. L'originalité du jeu, c'est que vous vous promenez dans des endroits loufoques, comme un cimetière où vous réveillerez les morts, afin de prendre de nouvelles images à l'aide de votre caméra et de récolter de nouveaux sons. Le virtuel dans tout cela, c'est sans doute ce monde que vous pouvez explorer comme bon vous semble. Nous sommes loin d'un Virtua Racing, d'un R360, ou encore des jeux extraordinaires que l'on peut découvrir au Trocadero Center, à Picadilly Circus à Londres, dans ce paradis du jeu d'arcade qu'est le Fun Land.

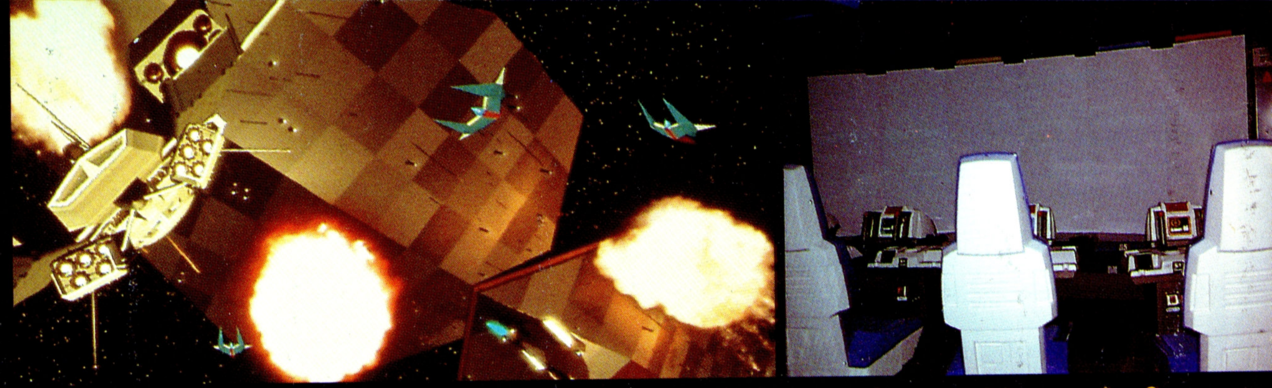


Les multiples appareillages du Fun Land de Londres! La version quatre joueurs du Dactyl Nightmare, le Heavy Metal, et le jeu en RV de pilotage de biplan.

Le Total Distortion de Joe Sparks, une apparition de la RV bien surprenante. L'une des multiples facettes que prendra la RV, mais peut-être pas la plus convaincante? (Photos Joe Sparks, Pop Rocket (USA))

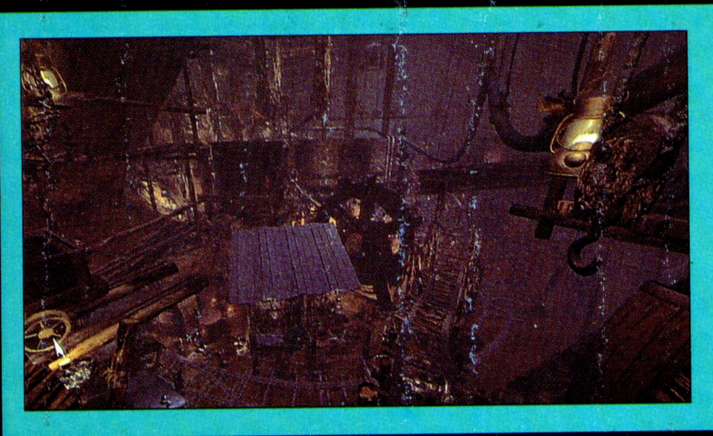






Un jeu à vous couper le souffle, le Galaxian III de chez Namco. Au japon, le jeu, c'est un bâtiment entier. Pour Londres, un écran plat de 25m2 et seulement six joueurs contre 28 dans la version japonaise. Admirez un peu la qualité des images du jeu! (Photo Virtual Games. Namco. Japan).

Pour les joueurs que nous sommes tous, Londres pourrait être qualifiée de capitale des jeux en réalité virtuelle, et non pas des jeux virtuels; un jeu virtuel étant un jeu qui n'existerait pas vraiment (parenthèse pour un abus de langage fréquemment utilisé lors de l'Imagina)! Le Fun Land de Londres propose les seules véritables machines d'arcade que l'on peut, sans hésiter, qualifier de réalité virtuelle. Exception faite du Battletech Center de Chicago où, pour à peine dix dollars, vous pouvez devenir un Mechwarrior pendant une dizaine de minutes, avec des sensations hors du commun au programme. Le Legend Quest que l'on trouve aussi à Londres (Tower Hill Terrace, Londres) est un jeu d'aventure en 3D où, épée en main, vous explorez en avançant dans le donjon mal famé de Targ-Athuin, quelque part dans le royaume de Khelda-Roth. Tout comme les jeux virtuels du Fun Land, le donjon de Targ-Athuin peut être exploré par quatre joueurs simultanément, à choisir entre elfe, nain, humain pour les races, magicien, guerrier et voleur pour les professions. Même si les univers sont clos et non pas infinis, comme dans les RPG véritables, le jeu permet au joueur de voir, et non plus d'imaginer! En outre, contrairement aux jeux du Fun Land, Legend Quest permet aux joueurs de parler entre eux grâce à un système de communication installé dans les casques, et changeant, au besoin, la voix des personnages! Donjon Quest est, sans aucun doute, le jeu en réalité virtuelle le plus abouti, et cela, même s'il n'est pas tout jeune (ce jeu d'arcade a plus d'un an!) Du côté du Fun Land, on trouve Heavy Metal, un jeu s'inspirant de Battletech. Grimpez dans une cabine qui ressemble étrangement à une auto-tamponeuse, un opérateur vous installe un casque à vision stéréoscopique sur la tête, repérez les deux pédales au fond de la machine, prenez le volant de direction dans la main droite, et le levier de tir/carte des lieux dans la gauche, et que le combat commence! Dans des décors en 3D faces pleines, vous combattrez d'autres robots, contrôlés par d'autres joueurs ou l'ordinateur. Les sensations que l'on ressent en jouant à ce genre de programme sont uniques. Amateurs de jeu de baston, précipitez-vous à Londres! Dans le jeu, tournez la tête à gauche ou à droite afin de repérer l'adversaire, avancez parmi les blocs 3D représentant, de manière stylisée, des bâtiments et tirez jusqu'à ce que destruction s'en suive! Au dernier étage du Trocadero Center, vous retrouvez le Fun Land avec, cette fois, le Dactyl Nightmare, ainsi qu'un jeu en RV où il vous faut piloter un avion. Une fois encore, décors en 3D et action au rendez-vous, le tout animé en temps réel (je reviendrai plus tard sur la question du temps réel). Enfin, au fond de la salle du Fun Land, près de 2 R360 et après 6 Virtua Racing, vous trouvez la version simplifiée du fabuleux Galaxian III, Project Dragoon. Je dis "simplifiée", car cette version ne se joue qu'à 6 joueurs, sur un écran de taille approximative de 10 mètres sur 2,5 mètres, alors que la version initiale (qui se trouve au Japon) permet à 28 joueurs de jouer simultanément sur un écran de 360° et de 8 mètres de diamètre! Sur des images de synthèse de très haute qualité, servant de décors, ont été rajoutés des motifs 3D, très beaux et parfaitement animés (vaisseaux, tours de tirs, portes dans les coursives...) qu'il faut détruire. Les joueurs ont entre les mains une espèce de canon qu'ils doivent ajuster afin de tirer sur les ennemis, par dizaines à l'écran, qui foncent sur leur vaisseau! En une année, le jeu aura eu un million de visiteurs au Japon! Je dois bien l'avouer, ayant essayé la version anglaise, les sensations sont incomparables à tout ce qui se fait dans le domaine du shoot them up, arcade et consoles confondues (sur ce coup là, même Gate of Thunder est largué!)

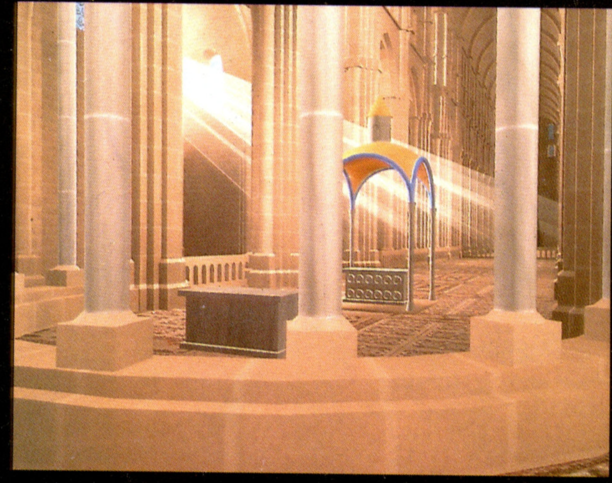


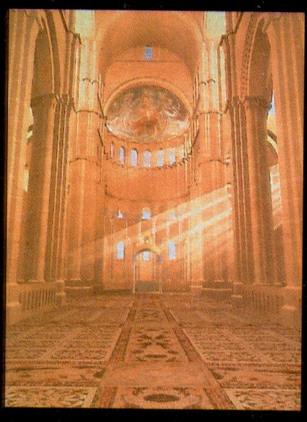


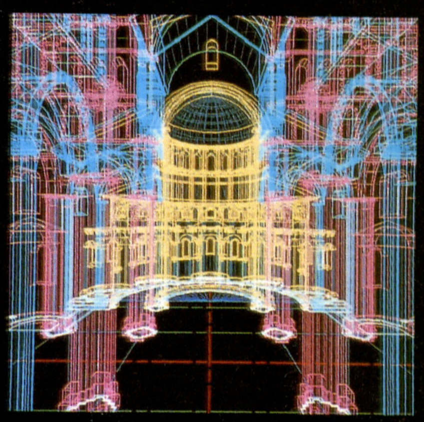
Londres: centre des mondes virtuels!

La RV est, en attendant Sega en fin d'année avec le Virtua Sega, encore réservée à l'arcade et la France ne possède encore que peu, ou pas, de ces machines. Cependant, elles existent! D'autres comme le Commander (vu sur Canal+) de John Vince, pourraient ne pas tarder à faire leur apparition sur le marché de l'arcade. Commander, c'est un simulateur de vol dynamique. John Vince présentait au public de l'Imagina ce jeu d'arcade dynamique, c'est-à-dire, avec une cabine en mouvement, grâce à un système hydraulique. Le Commander vous met aux commandes, vous et un autre joueur, (deux cabines pouvant être reliées ensemble) d'un avion de chasse devant remplir diverses missions. Si les sensations de mouvements ne sont pas celles procurées par le R360, le jeu, en 3D, est nettement plus intéressant. Trouvez votre objectif, pilotez avec soin, évoluez dans divers décors... Un simulateur qui montre bien que l'industrie du jeu vidéo est prête à mettre les moyens nécessaires pour satisfaire le grand public. Et la première application de la RV au grand public, justement, se trouve de l'autre côté de la Manche, une fois encore.

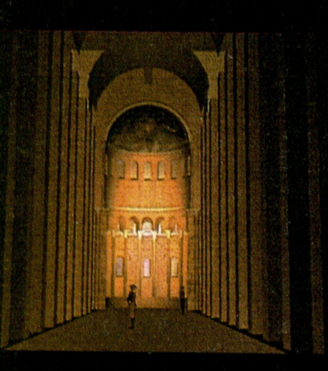
Tim Child propose, depuis peu de temps, un jeu télévisé faisant intervenir directement les principes de la RV. Deux équipes de joueurs s'affrontent dans un univers virtuel. Le principe du jeu est simple, mais efficace. L'un des deux groupes doit rattraper l'autre dans une chasse à l'homme virtuelle. Le groupe pourchassé se promène dans une ville, peut pénétrer à l'intérieur des bâtiments où lui seront proposées des énigmes qu'il devra résoudre, avant d'arriver au trésor final. Simple, mais efficace, et le public, qui suit le jeu sur des écrans de contrôle, est tout de suite dans l'ambiance. le potentiel ludique de la RV n'est encore que peu exploité, malgré ce que peuvent en penser beaucoup de soi-disant spécialistes de la question. En dehors des applications industrielles, la RV est aussi un outil fabuleux dans le domaine du culturel.







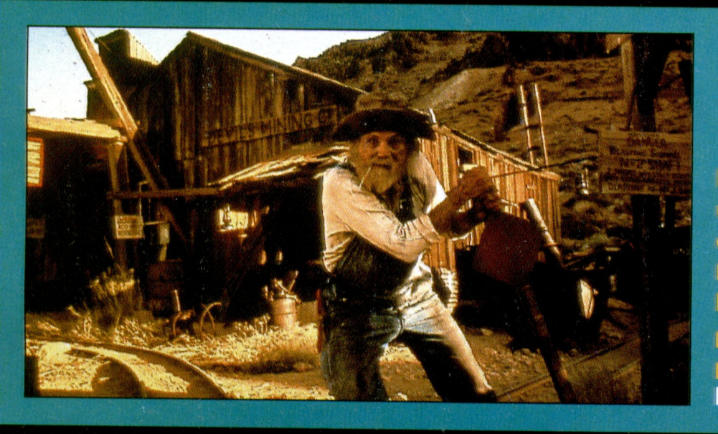
L'Abbaye de Cluny surgit du passé grâce au talent d'IBM. (Photos IBM France)



Visiter ce qui n'est plus devient possible, comme a pu nous le faire voir Hervé Tardiff (Medialab) lors de l'Imagina 93.

Une culture virtuelle???

Le géant de l'informatique qu'est IBM a donné une parfaite illustration des possibilités des nouvelles techniques de l'image et de la RV en rapport avec la culture. Vous aurez certainement entendu parlé, ou vu à la télévision, cette fantastique reconstitution de l'Abbaye de Cluny. A partir des seuls plans aux sol et de quelques description ou croquis de l'époque, il a été possible, après un nombre incroyable d'heures de travail, de recréer ce qui avait été détruit sous la Révolution. Imaginez un peu, il vous



Devil's Mine n'est pas, à proprement parler, un jeu vidéo, mais il s'en rapproche beaucoup. Un double prix lors de l'Imagina, Prix Pixel INA dans la catégorie Simulation-Visualisation, et Prix Pixel Européen pour récompenser cette somptueuse et scrabreuse promenade dans la mine du diable! (Photos Little Big One, Belgique)



devient possible de voir ce qui n'existe pas, mais a existé dans un passé lointain. En exploitant cette idée, il serait possible de visiter le Parthénon ou bien Alexandrie au IIIème siècle avant JC! Mais il ne s'agit encore que d'un début! L'expérience d'Hervé Tardiff (Médialab) développe considérablement cet aspect de simple visite visuelle, sur un écran, en plongeant le visiteur à l'intérieur même du bâtiment. Casque à vision stéréoscopique sur la tête, joystick en main, deux visiteurs ont pu se retrouver ainsi dans l'Abbaye de Cluny. Pour des raisons de calcul et d'exécution des manoeuvres en temps réel, les données fournies par IBM ont été simplifées, d'où cet aspect "moins fin et moins beau", de cette visite. Mais la limite vient là des calculateurs, ainsi que du réseau par lequel les données étaient transmises (Numéris). En effet, il faut savoir que l'un de ces visiteurs se trouvait à Monaco, alors que l'autre était à Paris! On ne pouvait, par conséquent, pas faire passer trop de données simultanément par le réseau, au risque de le saturer. On imagine cependant sans peine qu'avec des calculateurs plus puissants (celui utilisé pour cette visite virtuelle était une station de travail Silicon Graphics) et un réseau de câbles en fibre optique plastique, on pourrait arriver à un résultat tout simplement fantastique. Différents musées se sont déjà annoncés comme étant très intéressés par cette application de la RV. On touche ici presque le domaine du jeu, il n'y aurait qu'un pas à franchir, mais ce pas coûtant des millions de francs, il faudra encore attendre quelques années. Ce qu'il est important de savoir, c'est qu'il est possible d'organiser des rencontres dans des lieux virtuels. Il ne reste plus qu'à développer l'interaction homme réel/monde virtuel, et l'on sera alors en plein univers du jeu vidéo. Des travaux allemands proposent déjà des visites virtuelles de Berlin telle que pouvait être la ville en 1930, ou encore des salons de rencontre où plusieurs personnes peuvent se retrouver autour d'une tasse de thé, virtuelle bien sûr! Puisque je parle de rencotnres virtuelles, j'en profite pour glisser un mot de ce que l'on appelle déjà le télésexe auquel Howard Rheingold, dans son ouvrage consacré à la réalité virtuelle (dont nous vous reparlerons prochainement) consacre un chapitre entier. Comme son nom l'indique, le télésexe, c'est la possibilité offerte (en théorie plus qu'en pratique, de telles applications n'existant pas encore véritablement) à deux individus d'avoir des relations sexuelles virtuelles. Solution contre le SIDA? En tout cas, cet aspect de la RV sera, sans aucun doute, l'un des plus exploités et le symptôme des "minitel roses" l'annonce de façon assez évidente. En tout cas, voilà que le jeu vidéo prend une toute autre orientation car, après tout, le Télésexe est un genre particulier de jeux vidéos destinés aux adultes. Mais je referme ici la pararenthèse. La RV, telle que peut l'attendre le joueur de jeu vidéo, c'est une plongée au coeur de l'image.

Un véritable film, mais entièrement en images de synthèse, l'Insektors de Fantôme. (Image Fantome)





La mort vous va si bien, des effets de morphing (c'est-à-dire de déformation du corps et du visage) surprenants. (Photo Death Becomes Her, ILM, USA)

L'image de l'avenir: la grande illusion!

Mais avant de plonger, il faut regarder où l'on va tomber! En d'autres termes, il faut aussi voir de quoi sont capables les "nouvelles images" sans pour cela parler de "virtualité", terme un peu facile dont on a tendance à abuser. Le ciné-







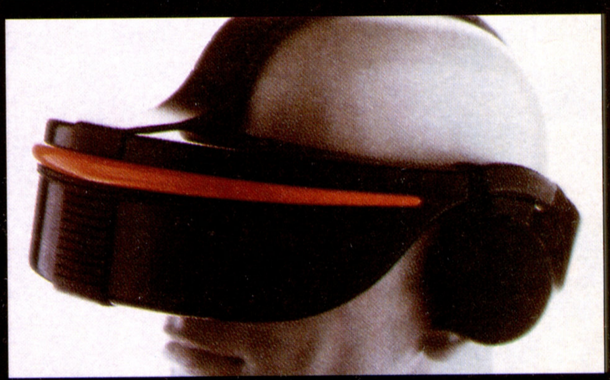

Prix Pixel INA pour Jean-Michel Ponzio dans la catégorie Ecoles et Universités. Un prix venant récompenser logiquement l'un des plus beaux travaux de tout l'Imagina'93. Avec ce court-métrage, on imagine sans peine les films de l'avenir! Tout devient possible. **(Photos JM PONZIO/DIN)**

ma fournit sans doute les meilleures et les plus spectaculaires (c'est le but!) utilisations des capacités qu'offrent les "nouvelles" techniques de l'image; même Walt Disney abandonne ses pinceaux pour se mettre à travailler sur ordinateur. Aladdin (sortie prochaine en France) est le premier long-métrage de Walt Disney utilisant des images de synthèse pour la composition des visages des personnages. Le dessin animé va-t-il se trouver relégué dans les coulisses du film d'animation? Plus qu'un concurrent, il faut plutôt voir dans ces techniques relativement jeunes, l'avènement d'un nouveau genre. Insektor (Fantôme. France), ou encore le court-métrage de Jean-Michel Ponzio (Futuropolis) se démarquent totalement de ce que peut être le dessin animé. Il est important de voir que tous les travaux qui concernent le domaine de l'image trouveront, un jour ou l'autre, leur application dans le domaine du jeu. Selon Monique Nahas (ATI), toutes les nouvelles techniques ne peuvent que rejoindre, tôt ou tard, l'univers du jeu vidéo. En parlant images de synthèse, nous sommes toujours au coeur de notre sujet: les jeux vidéos!

Alors? C'est pour quand?

Au fur et à mesure que les nouvelles images se développeront, la RV suivra une évolution parallèle. A la vitesse à laquelle les progrès se réalisent dans ces domaines, on peut espérer des applications que l'on pourra vraiment qualifier de RV dans les années à venir. Mais il faut être conscient que ce n'est pas encore pour demain. Le Cobaye reste dans le domaine du rêve, un joli rêve avec beaucoup de couleurs, mais un rêve quand même. Lorsque les prix de machines seront très bas, ce qui doit être l'aboutissement de la tendance actuelle, et que les machines, elles-mêmes, seront plus développées qu'aujourd'hui, les calculs en temps réels ne feront plus partie de la liste des problèmes relatifs à la RV. C'est-à-dire, pour expliciter la question du temps réel, que des ordinateurs ayant des capacités de calculs 100 fois supérieures à ceux d'aujourd'hui, pourront gérer des décors ou des sprites hyper détaillés en 3D, en fonction de vos mouvements. Dans un Beat them up virtuel, le monstre hideux sur lequel vous donnerez un grand coup d'épée pourra s'adapter très rapidement à votre réaction, pour parer le coup, par exemple. Il ne s'agit, ici, que d'une illustration visant à mieux faire comprendre le problème, bien plus complexe, du temps réel et de ses applications. Sega détient peut-être le solution à ces problèmes, et le Virtua Sega révolutionnera peut-être le monde du jeu vidéo? Pour avoir la solution à cet épineux problème, il faudra attendre la fin de l'année, et d'ici là, la RV aura peut-être changé d'orientation? Pour parler anglais, wait and see!

Il est, d'ores et déjà possible, de manipuler les véritables images,ou d'en faire, à peu près, ce que l'on veut. Les travaux de Monique Nahas, Hervé Huitric et Marie-Hélène Tramus, professeurs en Art et Technologie de l'Image, ont remporté le Prix Pixel INA de cet Imagina'93, dans la catégorie Recherche. Par la biais d'une acquisition laser des données du visage, il devient possible de le modeler à son gré. Plusieurs acquisitions successives peuvent permettre une animation du motif. Il est, en outre, possible d'ajouter à l'image le son qui lui manque et de le synchroniser avec les lèvres. A quand un 20 Heures présenté par un PPDA virtuel? Dans un avenir assez proche, il sera impossible de distinguer l'image "réelle", de celle reconstituée par ordinateur... Un grand sujet de réflexion pour les philosophes en herbe!




Des photos du Siméon, d'Euzman Pally où, pour certains effets spéciaux, la société Ex Machina a mis à contribution son talent et sa connaissance dans l'imagerie de synthèse. Le film présente même un "acteur virtuel", sous la forme d'une flamme qui parle et qui se transforme en oiseau ou en masque de comédie! La voix de la flamme est, en fait, celle d'une actrice réelle (Lisette Malidor), mais tout ce qui compose le personnage visible est fruit de l'informatique. **(Photos Siméon, Euzman Pally, Ex Machina)**

Si la réalité virtuelle vous passionne et si vous vous posez encore mille questions à son sujet, écrivez nous au 103 BD Mac Donald, 75019 Paris, nous nous répondrons dans un courrier spécial réalité virtuelle. Allez-y, "nous sommes là pour ça"!

REMERCIEMENTS
Anna-Karin Quinto (Ex Machina), Carmen Sanchez & Alain Collart (Little Big One, Belgique), Marc Eisinger (IBM France), Morgane Furio (AII, ENSAD), Pierre Henon (AII, ENSAD), Jean-Michel Ponzio (CNBDI) Armelle Bouché (Fantôme), Monique Nahas, Hervé Huitric, Marie-Hélène Tramus (ATI), les Editions Dunod, Games Master (UK), Division, l'INA et Sales Curve.



ERIC CHAHI

Alors qu'Another World, notre mythe national dans le domaine du jeu vidéo ne devait pas tarder à débarquer sur la Megadrive, nous avons eu à Joypad, la chance de rencontrer le papa d'un des jeux les plus originaux, Eric Chahi. Bavards et, curieux comme nous sommes, ils nous a été difficile de résister à l'envie de lui poser quelques questions (parfois indiscrètes) sur l'histoire d'Another World et sur ses projets pour l'avenir.

PAD : Salut Eric. Pour commencer par un récapitulatif de l'histoire d'Another World le jeu, cela fait combien de temps que le jeu est né?

ERIC : Je l'ai commencé en septembre 89. j'ai travaillé deux ans, même un peu plus pour la version micro, puis un an à nouveau sur la version console, les six premiers mois à plein temps et par la suite seulement quand des modifications de fond étaient nécessaires.

PAD : La version console vient donc bien de toi? Ce n'est pas une équipe indépendante qui s'en est chargée? Tu as suivi la programmation console?

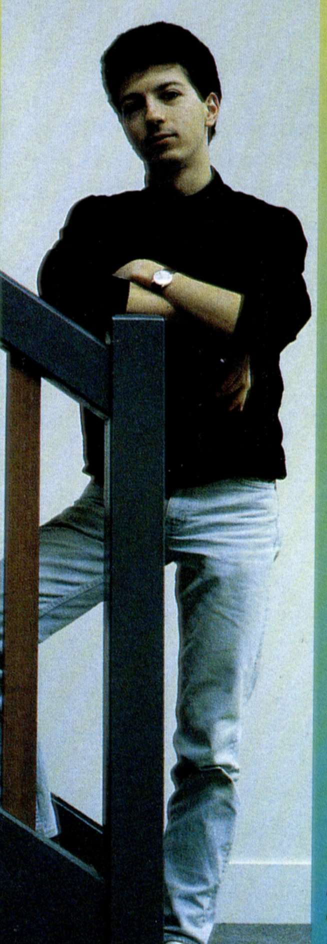
ERIC : J'en ai suivi la réalisation, mais je ne l'ai pas programmée. J'ai surtout corrigé les quelques "bugs", et amélioré la jouabilité ce qui m'a pris pas mal de temps; en outre il a fallu rallonger le jeu.

PAD : Tu t'es occupé des deux versions consoles de ton jeu? Celle qui tourne sur Nintendo 16bits, et celle que l'on va bientôt avoir sur Megadrive?

ERIC : D'abord la version Nintendo; la version Sega a profité des améliorations de la version Nintendo, tant en ce qui concerne le jeu que sa jouabilité; les données étant compatibles, cela nous a simplifié le travail.

PAD : La version la plus achevée d'Another World est donc celle qui tournera sur Megadrive, en comparaison avec les versions micros ou Nintendo?

ERIC : Elle est mieux finie et, tout comme pour la version PC, l'aventure a été ralongée en son milieu.



PAD : Dans les diverses conversions consoles que tu as suivies, il n'y a pas eu de "problèmes" au niveau des couleurs, des sons, de l'animation...?

ERIC : Pour la Nintendo, il n'y a eu aucun problème de couleurs; par contre sur Megadrive... Il n'y a que 512 couleurs. Par conséquent certaines nuances, certaines couleurs subtiles ne s'y trouvent pas. Lorsque j'ai développé le jeu, j'avais à ma disposition une palette de 4096 couleurs puisque je developpais sur Amiga. Il y a donc eu de petites pertes. Mais, bon, ça se tient.

PAD : Et pour ce qui est de l'animation?

ERIC : La version Megadrive est plus rapide que la version Amiga, tout comme la version Nintendo. Le jeu est même plus fluide sur Megadrive que sur Nintendo parce que la Sega possède un processeur 68000 plus puissant que le 65816 de la Nintendo. La Super Nintendotire sa puissance "chips" permettant de programmer des effets spéciaux inutiles à Another World et il a donc fallu utiliser les seules capacités du processeur.

PAD : Les seules faiblesses de la Megadrive venaient donc des couleurs?

ERIC: Des couleurs, et des sons

qui sont tout de même moins bons sur Megadrive que sur Amiga.

PAD : Y a-t-il une version Mega CD de prévue?

ERIC : Oui, elle est d'ailleurs en préparation. Il y aura des musiques qualité CD sur cette version, bien entendu. Mais il y des limites tout de même, parce que en ce qui concerne la lecture de données sur le CD, on ne peut pas tout faire en même temps. Dans de nombreux jeux où tu as une super animation et les sons laissent à désirer... Ou des super sons et, graphiquement, le jeu n'est pas terrible; on ne peut à la fois lire les données pour le jeu et jouer une musique CD.

PAD : Qu'apportera de plus la version CD rom?

ERIC : Deux fois plus de jeu. C'est-à-dire qu'il y a le jeu tel qu'il existe aujourd'hui, et après, l'aventure se poursuit. A la fin du jeu, on continuera l'histoire. C'est Interplay qui s'occupe du développement.

PAD : Y aura-t-il des scènes complètement inédites, ou bien restera-t-on dans le ton de la première partie?

ERIC : Cela va rester dans le même style.

PAD : Et tu as d'autres projets avec Virgin?

ERIC : Je travaille actuellement sur un projet, sous un label qui s'appelle Amazing Studio. Nous sommes produits par Vertex Communication, une compagnie fondée par Pascal de France. Notre éditeur est Virgin Games, Vertex servant d'intermédiaire. Nous développons actuellement pour CD Rom, sans plateforme précise, pour console ou micro. Pour l'instant, notre priorité est le CD Rom, seul support offrant la capacité de stockage que nécéssite notre jeu; de toute façon que le jeu sorte en finale sur Sega ou Nintendo, les développements ce fond sur PC.

PAD : Ton nouveau projet se présentera sous quelle forme? Action, aventure, plates-formes...?

ERIC : C'est un jeu dans la lignée d'Another World dont le titre provisoire est Heart of Darkness, mais je ne peux en dire plus pour l'instant.

PAD : Et tu travailles seul sur le projet?

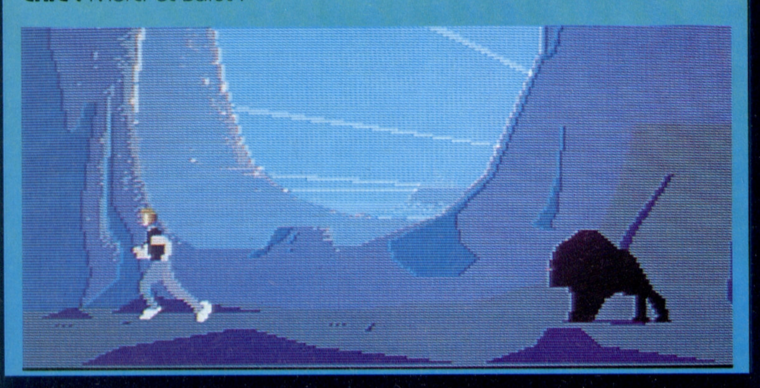
ERIC : Non, on est assez nombreux dessus, puisque l'on est tout de même six. Frédéric Savoir, Daniel Morais et Pascal de France s'occupent de la programmation, Christian Robert, Fabrice Visserot et moi, nous occupons des graphismes.

PAD : Et la sortie est prévue pour?

ERIC : Courant 1994, mais il n'y rien de vraiment fixé à l'heure actuelle.

PAD : En espérant que l'on retrouvera Heart of Darkness sur console dès la fin 1994, bon courage Eric. En attendant, on pourra toujours apprécier ton travail avec la version Megadrive d'Another World qui devrait vraiment valoir le coup! A très bientôt, pour plus d'infos sur Heart of Darkness, bye!

ERIC : Merci et salut !



CHANGE PAS DE MAIN... CA VIENT !

Voici la liste des jeux qui devraient sortir le mois prochain. Les dates prévues pour les imports japonais sont généralement respectées, mais on ne peut pas en dire autant en ce qui concerne les sorties officielles.

SEGA

DATE SORTIE	NOM DU JEU	GENRE	EDITEUR	MACHINE
AVRIL				
09/04/93	ULTRAMAN	ACTION	MABER	MD
23/04/93	J LEAGUE PRO STRIKER	SPORT	SEGA	MD
23/04/93	SWITCH	AVENTURE	SEGA	MD
23/04/93	RANMA 1/2	AVENTURE	MISAYA	MD
28/04/93	BOGUIOGI BOWLING	SPORT	VISCO	MD
COURANT	GAUNTLET	ACT/ROLE	TENGEN	MD
COURANT	ARCUS 1,2,3	ROLE	WOLFTEAM	MD
COURANT	MAGIC'S LEGEND 3*3 EYES	ROLE	SEGA	MD
COURANT	POP'N LAND	ACTION	SHIELD WAVE	MD
AVRIL				
COURANT	HYPER PRO BASEBALL 93	SPORT	SEGA	GG
COURANT	KICK AND RUSH	SPORT	SIMS	GG
COURANT	DORAEMON	ACTION	SEGA	GG
COURANT	PRO BASEBALL GG LEAGUE	SPORT	SEGA	GG
AVRIL				
02/04/93	AIR MANAGEMENT 2	SIMULATION		SFC
03/04/93	CAPTAIN TSUBASA 4	SIMUL. FOOT	TECMO	SFC
28/04/93	SUPER BOMBER MAN	ACTION	HUDSON	SFC
28/04/93	SUPER DUNK STAR	SPORT	SAMMY	SFC
COURANT	SUPER CHINESE WORLD 2	ACT/ROLE	CULTURE BRAIN	SFC
COURANT	FIRST SAMURAI	ACTION	KEMCO	SFC
COURANT	LEGEND OF THE STAR SWORD 2	ACT/ROLE	SQUARE	SFC
COURANT	SEPTENTRION	ACTION	HUMAN	SFC
COURANT	ACTION PATI KUN	ACTION	COCONUTS JAP	SFC
COURANT	SD GOLDEN FIGHTER 2	ACTION	CULTURE BRAIN	SFC

OFFICIEL

BOND 007	ACTION	DOMARK	MEGADRIVE
ROLLING THUNDER II	ACTION	NAMCO	MEGADRIVE
MICKEY 2	ACTION	SEGA	MASTER SYSTEM
KRUSTY	ACTION	FLYING EDGE	MASTER SYSTEM
KRUSTY	ACTION	FLYING EDGE	GAME GEAR
HOME ALONE	ACTION	SEGA	GAME GEAR
PARODIUS	SHOOT THEM UP	KONAMI	NES
PARODIUS	SHOOT THEM UP	KONAMI	SUPER NINTENDO
SUPER DOUBLE DRAGON	BEAT THEM UP	TRADEWEST	SUPER NINTENDO
BLUES BROTHERS	ACTION	TITUS	



JOLI BON DE COMMANDE

JOYPAD, JOLIE BIBLE DES ASTUCES, 103 bld Mac Donald, 75 019 PARIS.

OUI ! *Je veux recevoir, chez moi, la Jolie Bible des Astuces*

❑ volume 1 ❑ volume 2

(je fais une jolie croix dans les cases que je trouve les plus jolies)

au prix de 40F l'exemplaire (port gratuit)

(le port est gratuit et se fait dans une jolie enveloppe en papier fabriqué à partir des arbres les plus jolis)

Je joins un joli chèque de .... francs à l'ordre de Joypad

(je suis conscient du fait que mon chèque me sera renvoyé s'il n'est pas assez joli)

NOM : .... PRÉNOM : ....

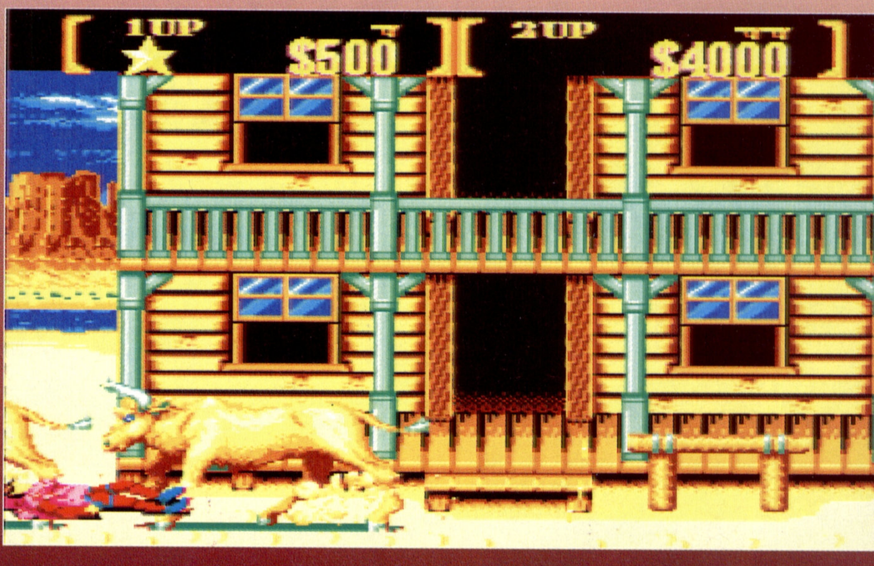
ADRESSE : ....

....

VILLE : .... CP : .... CONSOLE : ....

IL ETAIT UNE FOIS DANS L'OUEST NORD -OUEST!

Billy et son copain mexicain sont des chasseurs de primes. Il faut bien vivre. Eux sauvent de jeunes et jolies femmes et partent ensuite cherche le ravisseur qui se cache au fond de quelque endroit mal fréquenté. Quand je dis mal fréquenté, c'est, en fait, pour dire qu'il ne faut pas être surpris de trouver de la dynamite sur le sol, un lanceur de couteaux au coin de la rue, un livre de Françoise S. sur le premier tonneau, ou encore des brigands à toutes les fenêtres. Pas de problème de chemin, il vous suffit de filer en droite ligne. Non, non Pierre, non Françoise, je sais, j'ai parlé de lignes, mais rien à voir avec vous, restez calme, je finis d'expliquer le sujet. Ah, cette Sagan et ce Palmades, toujours le mot pour rire! Donc, le but est d'avancer sans se poser trop de questions et d'abattre toute la racaille du coin. Les recettes les plus simples sont parfois les plus efficaces, surtout lorsque le cuisinier s'appelle Konami.



Dans la ville, il n'est pas rare de voir des taureaux passer. Sautez leur dessus pour ne pas mourir piétiné. C'est assez frustant dans un jeu d'action, de se dire que l'on s'est fait avoir par une vache...

SUNSET

Faites donc un tour au bar pour y retrouver vos amies qui ne demandent qu'à être payées pour devenir charmantes. A la sortie du saloon, un bonus. Soyez le plus rapide!

Je m'étais vraiment éclaté avec Sunset Riders dans les salles d'arcade il y a quelques années (la scène du train était une petite merveille!) et j'avais beaucoup regretté que ce jeu n'ait pas été adapté sur console ou micro à l'époque. C'est aujourd'hui chose faite, merci Konami ! Même si Sunset Riders n'est pas le meilleur jeu de Konami sur Megadrive (attendez un peu Tiny Toon et Rocket Knight, vous m'en direz des nouvelles!), c'est quand même un jeu qui ne manque pas d'atouts: l'univers des western a été très rarement exploité dans des jeux, on peut jouer à deux, la possibilité de tirer dans toutes les directions et, surtout, une réalisation très classe (normal, c'est du Konami!). D'accord, je doute que ce jeu ait une grande durée de vie, notamment parce qu'il est trop facile, mais il vaut quand même le détour.

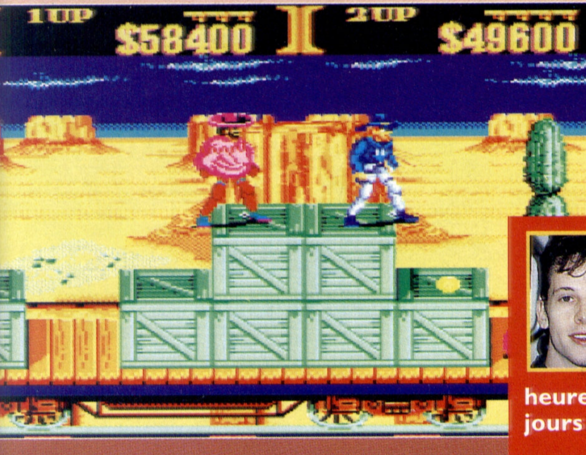
AHL 



SUNSET RIDERS CONTRE SHADOW DANCER

Pour ce challenge, il nous fallait trouver un jeu d'action, shoot them up/ beat them up sur un seul plan. Ninja Gaiden et Golden Axe étaient donc hors course. Les Shinobi n'étant pas linéaires, au revoir. Bref, restait Shadow Dancer (considéré comme un Shinobi, mais ne l'étant qu'à moitié). Sunset Riders est si simple, qu'il est difficile de lui trouver un challenger vraiment approprié. L'atout de ce jeu est là et le savoir-faire Konami consiste à pouvoir être joué à deux simultanément, contrairement à SD. Les musiques sont, en outre, plutôt bonnes et les graphismes sympas. Sur ce point, SD ne se défend pas trop mal et celui-ci est même peut-être plus original et plus difficile que Sunset Riders. Bref, match nul pour deux softs semblables par leur forme, mais pas par leur intérêt.





Sous vos yeux, l'horrible, un indien qui grille. Je ne vous ressortirai pas pour la millième fois ma blague sur les hongrois. Si vous ne la connaissez pas, renseignez-vous. Cela pour dire que les flèches enflammées des indiens sont efficaces, même contre les indiens eux-mêmes.



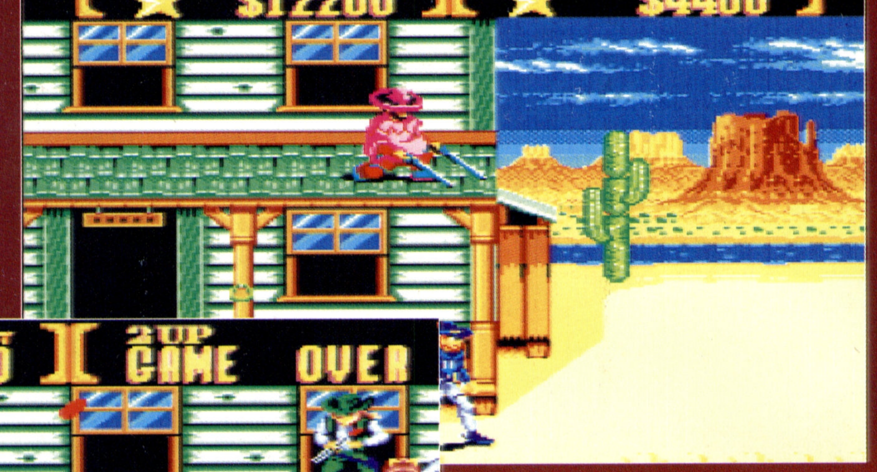
Incontestable, on s'éclate vraiment avec Sunset Riders, Tonton Steph ne dira pas le contraire. Par contre, s'éclate-t-on longtemps? J'en doute. Petit a) le jeu est en fin de compte plutôt rébarbatif, car avancer et tirer sans cesse c'est amusant une heure, après... Petit b) il n'y a qu'un seul chemin, toujours identique. On passe une fois, deux, fois, vingt fois... mais pas plus. Et enfin, le niveau de difficulté n'est pas sufisamment élevé, même s'il est bien dosé entre le easy et le hard. L'astuce, c'est de l'emprunter à un copain et de le lui rendre une semaine après, en étant content d'avoir fait le tour d'un des premiers jeux Konami sur Megadrive et d'avoir vu un soft, dans l'ensemble, bien réalisé.

TSR

Premier boss de cette affaire. Par la suite, vous croiserez le chauffeur d'une loco, un chef indien et un gentleman en costume qui court vite, très vite, tellement vite que l'on meurt nous aussi très vite!



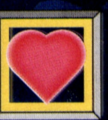
Voilà la première femme à libérer. Le premier des deux joueurs qui la sauve reçoit la bise! Mieux qu'une liasse de dollars, alors courez! Dommage que l'on ne puisse pas abattre son coéquipier... Comment ça je fais encore une crise? Mais laissez-moi, je ne suis pas épileptique!



Tir au double fusil à canon scié! Sans doute l'arme la plus efficace. Vous voulez gagner, prenez donc le mexicain, il n'y pas trop de mystère.

SUNSET RIDERS

EDITEUR • KONAMI
MACHINE • MEGADRIVE FRANCAISE
GENRE • ACTION
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2 SIMULTANE
CONTINUES • 5



- des musiques qui vous mettent dans l'ambiance.
- un jeu à deux, sympa.



- un peu trop linéaire.
- peu original.



GRAPHISMES 15
Le style far-west est bien représenté. On s'amuse à voir les sprites et les décors.

ANIMATION 15
Les sprites bougent bien, l'écran et seuls, quelques clignotements, sont à noter.

MANIABILITÉ 15
Il est parfois délicat de se baisser promptement, mais c'est là la seule ombre au tableau.

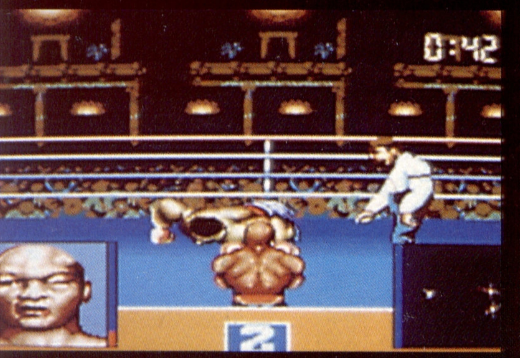
SON/BRUITAGE 16
Les digits vocales sont médiocres, mais les musiques excellentes et en accord avec le style du jeu. Bien vu.

GLOBAL
SEUL/A DEUX
76/55%

I AM BAD, I AM BAD AND I AM BACK!

Les joueurs de la Nintendo 16 bits se souviendront, avec une larme à l'oeil, du George Foreman's Ko Boxing qui est arrivé, un jour lointain, sur leur console. Ceux qui ne l'ont pas acheté on fait la fête pendant des semaines, et ceux qui ont dépensé leurs précieuses économies dans cette "arnaque du siècle", ont brûlé la cartouche après l'avoir torturée afin de lui faire avouer qu'elle savait, d'emblée, qu'elle était nulle. Pour la petite histoire, la cartouche n'a jamais parlé. Retour à la Megadrive pour vous apprendre, vous en serez ravi je pense, que George Foreman's Ko Boxing vous permettra, pour un peu moins de 400 Francs, d'éclater quinze adversaires au physique disgracieux. Pas de mouvements sur le ring, c'est inutile, et allongez vos trois coups, votre parade à deux francs (deux cinquante d'après Trazom) et vos deux esquives. Voilà une présentation du jeu qui nous donne envie de nous procurer cette belle cartouche pas chère du tout!

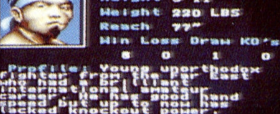
KO! Il fallait bien que ça arrive. L'avantage, (et suivez bien la logique de la chose!) c'est que le joueur tombé KO et qui parvient à se relever, retrouve un niveau d'énergie quasi maximal! Le joueur qui menait n'a plus qu'à s'accrocher! Comme dirait un confrère: "c'est d'une logique implacable"!



Et paf! Un pain dans les dents! Ce jeu est génialement, fabuleusement, démoniaquement... nul! Je suis sûr qu'il aurait pu tourner sur la CBS Colecovision, et encore, il aurait été au rang des moins bons jeux! Mais arrêtez, je l'aime beaucoup ce soft! Qu'allez-vous imaginer!

Quelques-unes des fiches techniques de vos adversaires. Faute de vos éclater en jouant, vous pourrez toujours lire ces fiches! Acheter un jeu pour faire un brin de lecture, c'est original! Mais quand on voit le jeu, il n'a pas autre chose à faire, alors...









Les personnes qui achèteront ce jeu le regretteront toute leur vie, et même après. Pour dire combien ce George Foreman's KO Boxing est excellent. Il excelle véritablement dans la médiocrité la plus absolue et la plus infâme. Si Konami peut être considéré comme un label de qualité (c'est à 90% vrai), doit-on considérer Flying Edge (Smash TV, on s'en souvient!) comme un label de médiocrité? Pourtant, derrière Flying Edge, il y a Acclaim. Pour ce qui est du jeu, seules, les digits vocales sont bonnes ou, du moins, pas trop mauvaises. Le jeu a pour principal défaut de n'avoir strictement aucun intérêt, et seuls les joueurs au QI de hamster (je sors du lot Doudo le hamster d'Olivier, plus intelligent que la moyenne) pourront apprécier.



T.S.R.



GEORGE GOREMAN'S KO BOXING
EDITEUR · FLYING EDGE
MACHINE · AMERICAINE
GENRE
SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTE
MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1
NOMBRE DE JOUEURS
1 OU 2 (SIMULTANE)
CONTINUES
PASSWORDS
TAILLE · 8 MB

- laissez-moi dix minutes et je trouve, promis!

- pas de mouvement sur le ring,
- des sprites d'une laideur... mais d'une laideur!
- trois coups et demi! Super, on est heureux!
- un intérêt avoisinant les 2 ou 3%. Tout de même!

GRAPHISME 06
Dire que les sprites sont ridicules et laids est ce qu'il y a de plus juste, alors on se lance et on le crie bien fort!

ANIMATION 14
On aurait pu mettre 19, les sprites ne bougeant pratiquement pas, ce qui, pour un jeu de boxe... Ils bougent peu, mais bien.

SON 14
De bonnes digits, on aime, même si l'on ne comprend pas toujours tout.

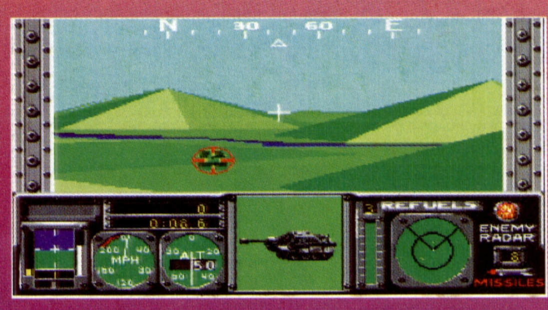
MANIABILITE 14
On ne se perd pas dans les commandes, il n'y a que trois coups. Pour les réaliser? Il suffit de presser les boutons A, B ou C.

GLOBAL 29%

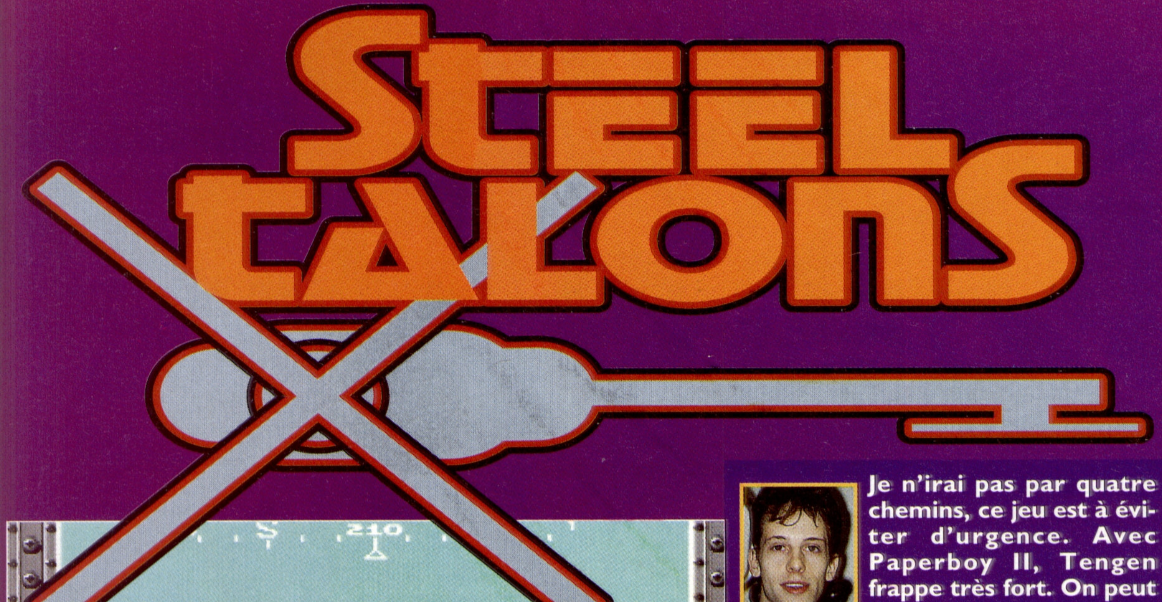
Megadrive

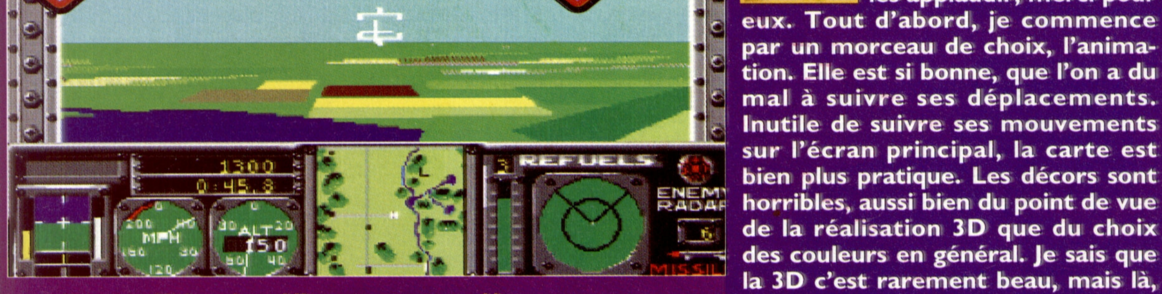
DES NERFS ET UN TALON D'ACIER!

Qui n'a jamais rêvé de savoir piloter un hélicoptère. Thierry Sabine ou Daniel Balavoine eux-mêmes y ont songé... l'espace d'une seconde. mais pour vous, le rêve va enfin pouvoir se réaliser. On reste calme, on lâche les rideaux et on ne s'accroche pas au lustre, merci. L'équipe des Steel Talons est ce qui se fait de mieux dans le domaine du combat aérien en hélicoptère. Pour établir un parallèle rapide, disons que c'est le Top Gun des pilotes d'hélicoptères, sans Tom Cruise ou Val Kilmer. Aux commandes d'un de ces engins à pales, vous serez investi de diverses missions, toutes allant dans le sens (attention la rime on se tient bien!) de la destruction! Une fois encore, on fait dans l'intellectuel, c'est aussi ça faire des jeux sur l'armée.



Objectif dans votre viseur, prêt à lâcher un missile, ou une bonne rafale de mitrailleuse!

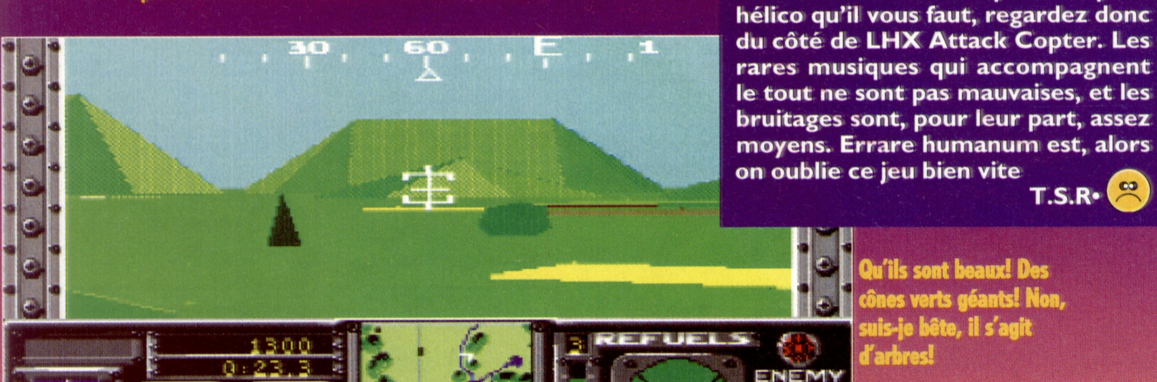




Décors en 3D face pleines! Une animation incroyablement mauvaise pour des couleurs sublimement laides! On aime!

Je n'irai pas par quatre chemins, ce jeu est à éviter d'urgence. Avec Paperboy II, Tengen frappe très fort. On peut les applaudir, merci pour eux. Tout d'abord, je commence par un morceau de choix, l'animation. Elle est si bonne, que l'on a du mal à suivre ses déplacements. Inutile de suivre ses mouvements sur l'écran principal, la carte est bien plus pratique. Les décors sont horribles, aussi bien du point de vue de la réalisation 3D que du choix des couleurs en général. Je sais que la 3D c'est rarement beau, mais là, c'est aux limites de l'exécrable. Si c'est un shoot them up en 3D pour hélico qu'il vous faut, regardez donc du côté de LHX Attack Copter. Les rares musiques qui accompagnent le tout ne sont pas mauvaises, et les bruitages sont, pour leur part, assez moyens. Errare humanum est, alors on oublie ce jeu bien vite

T.S.R.



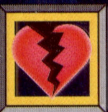
Qu'ils sont beaux! Des cônes verts géants! Non, suis-je bête, il s'agit d'arbres!

STEEL TALONS

EDITEUR • TENGEN
MACHINE • MEGADRIVE FRANCAISE
GENRE • SHOOT THEM UP
TAILLE CARTOUCHE 4 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX • 12
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU DEUX SIMULTANE
CONTINUE • NON



• les dangers du relief.



• pitié! arrêtez cette animation!
• le massacre des couleurs.
• de la 3D face pleine de mauvaise qualité.



GRAPHISMES 07
De la 3D face pleines de très mauvaise qualité.



ANIMATION 06
On a du mal à suivre les mouvements de l'appareil tant l'animation de la 3D est mauvaise.



MANIABILITÉ 10
Comme on ne se dirige pas facilement, animation oblige, difficile de dire que la maniabilité est parfaite.



SON/BRUITAGE 13
Les musiques reprennent correctement quelques airs célèbres. Sympa.



GLOBAL 43%

LE BASEBALL DANS LA COUR DES GRANDS!

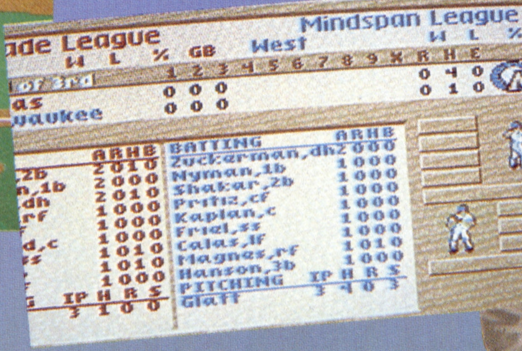


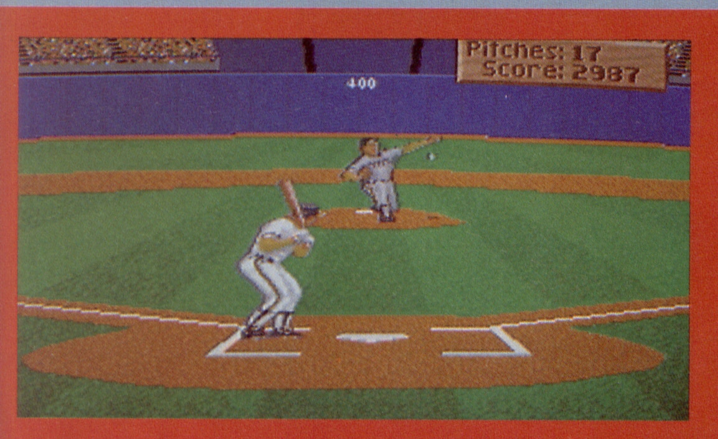
Le baseball possède sa foule de représentants sur toutes les consoles à l'heure actuelle. Même la Neo Geo, discrète dans le domaine du sport, en possède deux à elle seule! Hardball c'est, pour les connaisseurs, un des grands noms du jeu de baseball. Le premier Hardball, sur micro, s'imposa très vite comme étant la référence du genre. Hardball III sur Megadrive, c'est donc un évènement à suivre. Autour d'une quantité considérable d'options, vous participerez à des matches dont le réalisme à été poussé à son maximum. Fini les Home Run toutes les deux secondes, il faut vraiment prendre le coup. Les matches ressemblent aux vrais matches US! Sélectionnez la vue du jeu, le genre de balle que vous lancez, ou votre façon de batter, sélctionnez votre équipe parmi les très nombreuses teams en lice, participez à un championnat en suivant le déroulement (rapide) de chaque match, avec les dates... Avec Hardball III, le baseball console passe dans la cour dans des grands, des pros.

HARDBALL III



Entraînez-vous avant de vouloir faire un tournoi. Jamais l'entraînement n'aura été aussi nécessaire pour ne pas se prendre un râclée de première. je vous aurai prévenu.





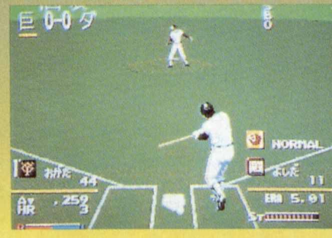


Deux des trois vues disponibles dans le jeu. A vous de voir celle qui vous semble la meilleure, celle vous mettant derrière le batteur, la plus classique, et aussi la plus commode.



HARDBALL III CONTRE SUPERLEAGUE'91

Superleague'91 n'est plus tout jeune, c'est vrai, mais il fait néanmoins partie des jeux de baseball qui se sont distingués du lot. Superleague nous offrait un baseball à la fois complet et accessible à tout le monde. Hardball III aborde les choses d'une façon plus pro. Superleague est un jeu de baseball, Hardball III est plus une simulation. Si c'est s'amuser que l'on veut, on se fait un Superleague, après, si l'on est fan du baseball (avis aux nombreux clubs de France), on appréciera le sérieux du jeu. Côté réalisation, Superleague l'emporte aussi bien pour les sons que pour les graphismes. Si ce sont des options de jeu que vous voulez, des sauvegardes bien pratiques etc... Adressez-vous à Hardball III.



Dans le genre "je fais un jeu ultra complet", voici Hardball III. On l'applaudit bien fort, merci pour lui. Avec des tableaux de noms et de chiffres à chaque écran, des options "en veux-tu, en voilà", un réalisme optimum dans le maniement des joueurs et ainsi de suite, Hardball III fait bande à part dans la catégorie baseball. Ceux qui ne connaissent pas le sport trouveront le jeu "prise de tête", les baseballmanaics pourront, quant à eux, apprécier pleinement le jeu même si ce n'est pas une merveille graphique. Faites-nous un Hardball IV sur Mega CD avec des commentaires en anglais (voire français), une ambiance "public" (qui manque ici), et des graphisme high tech, et tout le monde du baseball restera devant sa Megadrive et son CD. T.S.R.

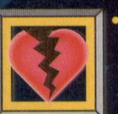
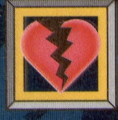


HARDBALL III

EDITEUR • ACCOLADE
MACHINE • FRANÇAISE
GENRE • SIMULATION SPORTIVE
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2 (SIMULTANE)
CONTINUE SAUVEGARDE



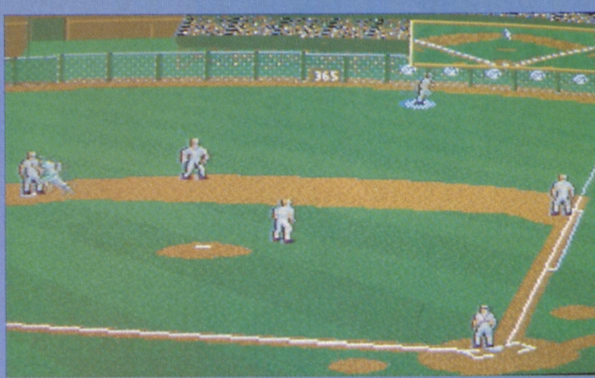
- un baseball ultra complet.
- une masse d'options autour du jeu et dans le jeu.

- le jeu pourra dérouter ceux qui ne connaissent pas ou peu le baseball.



La gestion des joueurs sur le terrain est à la fois simple, complète et réaliste. Rien à redire par conséquent.



Aucun problème sur le diamant. Les mouvements des joueurs sont rapides et précis. Dommage que les graphismes ne soient pas plus fins...



Hit by a pitch! Touché par la balle, le lanceur maladroit se nommant DWW, le batteur peut avancer d'une base. Veinard! Il lui manque trois dents et son nez et cassé, mais il peut se placer sur la première base. "Abattre" les home run hitters de l'équipe adverse peut être un plan pour l'éliminer ensuite en le grillant à la base suivante.

GRAPHISME 12
On pouvait faire bien mieux. Vues globales du stade donnent l'impression que des lemmings jouent sur le terrain.



ANIMATION 14
Les mouvements ne sont pas d'une fluidité à toute épreuve, mais ça bouge vite.



SON 12
On repassera pour avoir des sons de bonne qualité. Et le public? C'est cool un bon public.



MANIABILITE 14
Il faut du temps pour se faire aux commandes, mais on se fait très vite à cette quantité de tableaux.



Le moins que l'on puisse dire, c'est que cette simulation de Baseball est archi super méga complète, c'est la première chose. Vous aimez les options? Cela tombe très bien, Hardball III en comporte comme s'il en pleuvait. Vous aimez le baseball en général? Réjouissez-vous, Harball III est là pour entièrement vous satisfaire. On prend littéralement son pied à manoeuvrer, à diriger les joueurs. Peut-être au départ un petit peu hardos pour les débutants, surtout pour ceux qui ne connaissent rien à ce sport, au bout de quelques heures de jeux, on exulte et on pleure de bonheur. Mais bon, je veux bien reconnaître que je suis de parti pris, car le baseball, j'aime ça. Vous voilà maintenant prévénu. Ahh si, juste un petit détail, si les joueurs se déplacent sur le terrain avec rapidité, l'animation, elle, n'est pas géniale, mais c'est bien là le seul point vraiment noir que j'ai remarqué.

J'm DESTROY



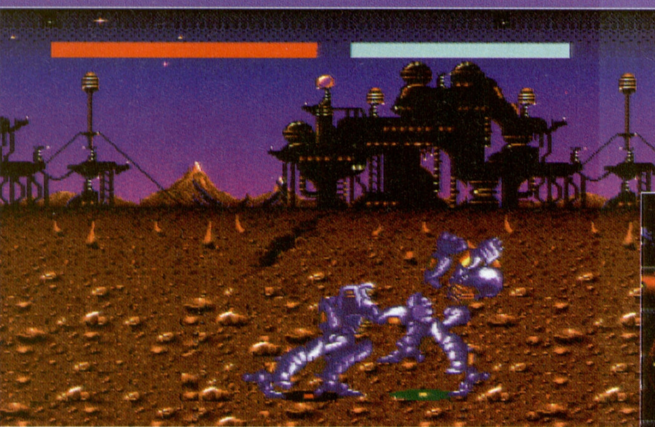
Le calendrier de la saison. Attendez-vous à avoir bien des tracas lors des compétitions. Votre premier home run est à rendre épileptique! Argl! Je voulais dire qu'il vous rendra fou de joie! C'est terrible, on nous traumatise avec de ces absurdités dignes des meilleurs titres du 20 heures de TF1!

PASSE- MOI L'OUVRE BOITE!

En ces temps difficiles et dans un contexte mondial plutôt tristounet, il est agréable de jouer à des jeux frais et non violents. Ce n'est pas vraiment ce que semblent avoir compris les concepteurs de Cyborg Justice... L'univers dans lequel se déroule le jeu est, en effet, un concentré de ruines à la Terminator (en 2027). Mais ce n'est pas tout ! Les personnages qui y évoluent sont d'énormes Transformers en acier trempé à mi-chemin entre des boîtes de conserves et des Space Marines. Mais ce n'est toujours pas tout ! Le principe du jeu ne consiste pas à aller cueillir des fleurs dans les champs mais à écrabouiller tout ce qui se présente devant vous. C'est, en effet, la meilleure des réactions à avoir dans ce cas, car la chose se présentant devant vous vous fonce en général dessus en vous faisant perdre de précieux points de santé (symbolisés dans une jauge en haut de l'écran). Dans Cyborg Justice, vous pouvez jouer à un beat-them-up classique à progression, seul ou à deux simultanément, ou encore jouer en mode Duel (Versus) toujours à un ou deux joueurs.

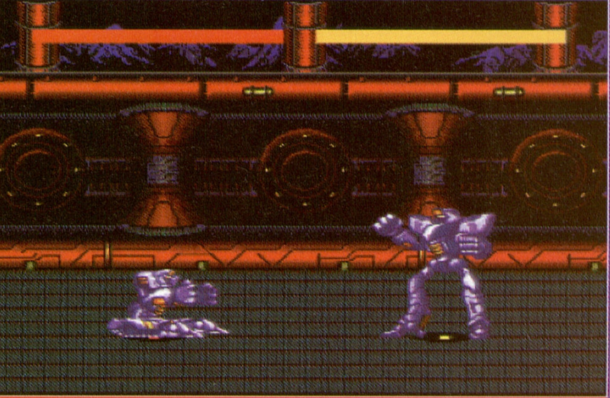


CYBORG JU



VOTRE ROBOT EST EN KIT ! LA SCIE CIRCULAIRE

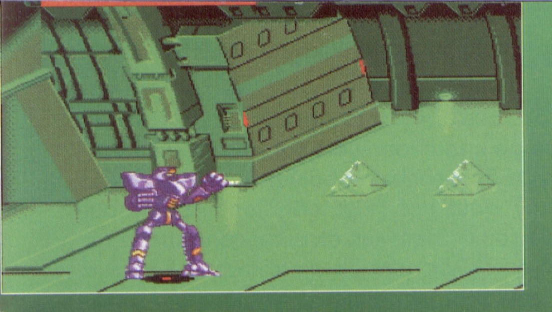
Une arme très pratique qui vous permet de découper le métal chez votre adversaire!

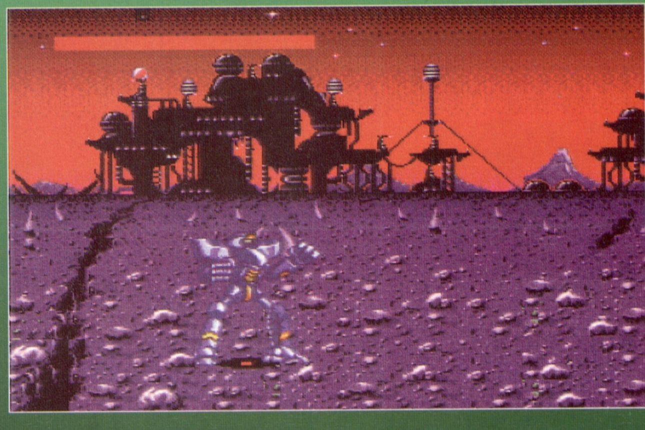




Agréable esthétiquement, Cyborg Justice ne m'a pas franchement enthousiasmé à la longue. Les décors sont beaux, les robots sont réalistes et animés d'une façon terriblement fluide, d'autant que leurs sprites sont énormes. Le côté technique n'est donc pas à critiquer car de très bonne facture, inattendu même. Par contre, les modes progression, seul ou à deux et la possibilité de se battre en mode Versus, ne suffisent pas à accrocher: après un quart d'heure de jeu, on commence à en avoir ras le bol de rencontrer toujours le même genre de robot (même si le bras ou le corps change). Une jouabilité qui aurait donc pu être mieux réglée, car la variété n'est pas le fort de ce jeu pourtant très bien foutu techniquement, je le répète.

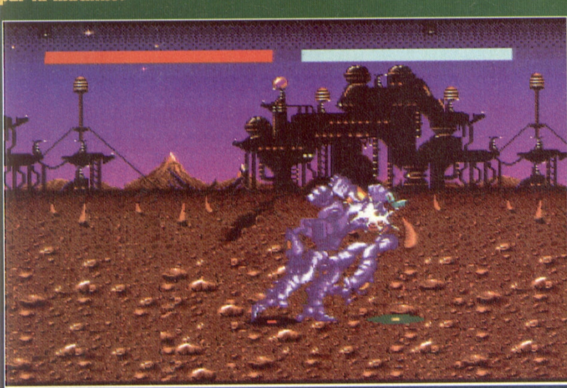
OLIVIER





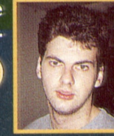
LE MODE DUEL (VERSUS)

Le mode Versus vous fait vous mesurer à un unique ennemi qui peut être joué par la machine ou un autre joueur. On peut même choisir un mode Versus à trois: deux joueurs et un robot contrôlé par la machine.



Les Final Fight et autres Street Fighter II font des émules. Ici toutefois, les humains ont été remplacés par de gigantesques robots qui se livrent un guerre sans merci. L'animation de Cyborg Justice est sans nul doute le gros point fort de cette production. Une fois ceci mit de côté, c'est le gouffre le plus total. Les graphismes sont loin d'être brillants et surtout le jeu est d'un inintérêt extraordinaire. L'action est d'une lenteur rarissime et on se prend la tête toutes les secondes. Certes les mouvements sont fluides, mais alors quelle lenteur, c'est affligeant ! Peut être drôle au départ, Cyborg Justice devient très vite exaspérant, énervant, stressant, démotivant, j'en passe et des meilleurs.

J'M DESTROY



CYBORG JUSTICE

EDITEUR · SEGA
GENRE · BEAT-THEM-UP
TAILLE CARTOUCHE 4 MB
DIFFICULTE · DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 5
NOMBRE DE JOUEURS · 1 OU 2 SIMULTANES
CONTINUE · NON



- Une ambiance de fin du monde bien sympa !
- Une animation des robots impressionnante.



- On s'ennuie..
- Et même à deux!

GRAPHISMES 16
De superbes décors post-apocalyptiques et des robots bien dessinés. Un manque de variété tout de même.

ANIMATION 16
Un scrolling unique et pauvre mais des animations de sprites impressionnantes, bien que répétitives.

MANIABILITÉ 14
De nombreux coups mais un ennui d'utilisation au final.

SON/BRUITAGE 14
Pas de quoi réveiller un mélomane. Des sons de très bonne qualité mais des mélodies ultra répétitives.



JSTICE

LE MODE PROGRESSION A UN JOUEUR



LE MODE PROGRESSION A DEUX JOUEURS

Beaucoup plus pratique, ce mode vous permet de vous épauler, chacun frappant à tour de rôle. On peut même s'amuser à se lancer l'ennemi comme au volley! Par contre, pas question de se taper dessus, cela ne fait aucun effet.

Le jeu principal consiste en une progression de profil mais en profondeur à la Street of Rage (c'est-à-dire avec la possibilité d'aller en profondeur). Trois mondes composés chacun de trois sous-niveaux vous sont proposés. Un boss final vous attend à la fin, bien sûr !

CYBORG JUSTICE

TROQUEZ VOTRE FERRARI CONTRE UN BOLIDE DU XXIEM SIECLE!

Jadis, au Moyen-Age, alors que nous n'étions que de jeunes bambins n'ayant pas encore goûté aux plaisirs des jeux vidéos, que Destroy commençait ses exploits à trottinette et qu'AHL se baladait dans les rues en chemise à fleurs, pantalon "pattes-d'ef", une guitare à la main, en chantant avec ses frères et soeurs, "My love is love" (célèbre tube d'alors, demandez donc à vos parents!), sortait dans les salles d'arcade: Out Run. Dix millions d'années plus tard, après avoir fait le tour de tous les micros et de toutes les consoles, d'être repassé sous un nouveau jour sur Megadrive avec Turbo Out Run, revoici Out Run, mais version 2019. Un brin d'anticipation pour ce jeu mythique. C'est donc reparti, dans des décors nouveaux, sur des routes nouvelles, avec un nouveau bolide sur de nouvelles musiques. le premier qui me demande "alors quoi de neuf?" je le tue, après l'avoir rendu épileptique à grand renfort de George Foreman's Ko Boxing et de Paperboy II! Le principe reste le même, réaliser des parcours en un temps minimum, pour conquérir le titre de meilleur pilote. On ne change pas une bonne recette.

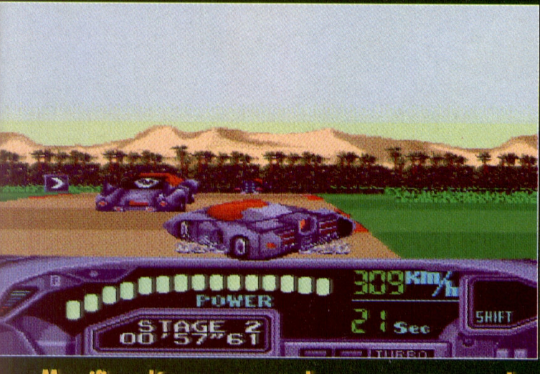
On se croirait à Monaco! Foncez dans le tunnel! Les décors du jeu sont suffisamment sympas et variés pour que l'on ne pique pas une crise d'épilepsie toutes les trente secondes. Ouf! Les gens qui s'inquiétaient à notre sujet sont rassurés!



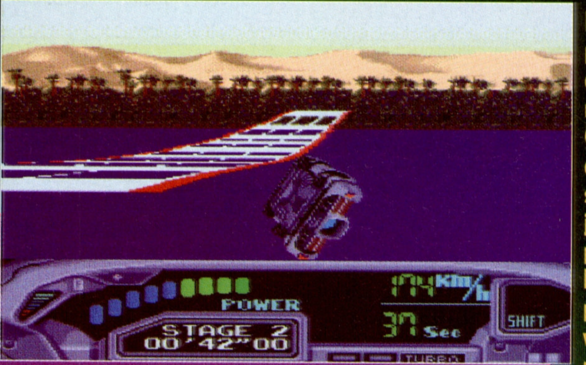


Les départs sont sans doute ce qu'il y a de plus commun à tous les Out Run. La première impression n'est pas forcément la meilleure.

OUT RUN 20[...]



Magnifique dérapage et perte de temps au programme!



Le problème avec les ponts du futur, c'est que l'on ne met pas de rambardes de sécurité. C'est un choix me direz-vous, choix qui se solde souvent par une jolie pirouette de la part du conducteur de bolide. l'avantage, pourtant, est que si vous tombez bien, vous pourrez reprendre la route du dessous sans perdre de temps, et en prenant même un raccourci!

FACE À FACE
OUT RUN 2019 CONTRE TURBO OUT RUN

Dire que c'est du pareil au même ne serait pas totalement absurde, je dirai même plus, serait assez sensé. Néanmoins (voilà l'articulation maîtresse de mon discours, l'élément charnière! On s'accroche!) Out Run 2019 fait preuve de plus de fantaisie et donc de plus d'originalité aussi. On ne cherchera pas la logique de cette relation de cause à effet, il n'y en a pas. Turbo Out Run est dans la droite lignée du Out Run "de base", la seule différence venant du turbo qu'on a eu la gentillesse de placer sur la voiture. Ce n'est pas une révolution, mais Out Run 2019 n'en est pas une non plus. Pourtant, s'il faut trancher (hache SVP) accordons gracieusement la victoire à la version la plus récente, avec laquelle on découvre un ou deux éléments vraiment nouveaux qui pourront séduire les vieux routiers.



Et un de plus! Out Run a la particularité d'être un jeu au succès aussi indéniable que Paperboy est un jeu indéniablement nullissime. Avec une version 2019, on peut se dire que dans quelques mois, sortira une version 3010, avec des vaisseaux spatiaux et tout ce qui s'y rattache. Néanmoins, le jeu est beaucoup plus découpé que les autres Out Run. On a, par conséquent, plus de choix dans les chemins à prendre. Autre avantage du jeu, qui tient du détail, la présence de sauvegardes! Il est possible de garder ses meilleurs moments sur la cartouche afin de les regarder dix ans plus tard (si la sauvegarde peut tenir dix ans?) Si vous possédez déjà Out Run ou Turbo Out Run Megadrive, laissez tomber, vous ne découvrirez rien de fabuleusement original, même si sur deux ou trois points, le jeu sait se démarquer des autres versions. le jeu moyen + par excellence.

T•S•R



OUT RUN 2019

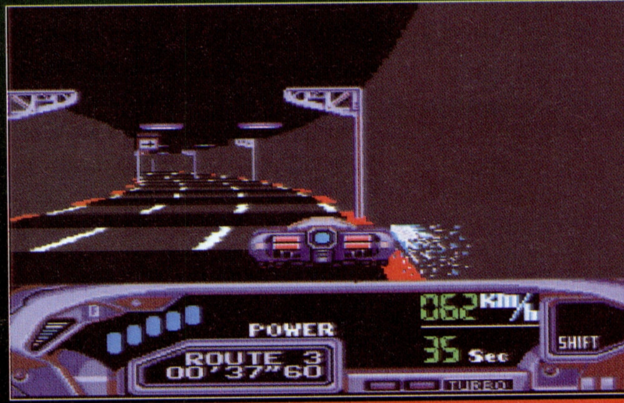
EDITEUR • SIMS
MACHINE • FRANCAISE
GENRE • COURSE
TAILLE CARTOUCHE
8 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
INFINIS

Les courses de voitures, on en connaît des mille et des cents, certaines superbes, d'autres nettement mieux. Out Run 2019 fait partie de cette seconde catégorie. Le fait que l'action se déroule dans un futur proche n'enrichit pas vraiment le jeu et que ce soit en 2019, 53210 ou en 50 avant Jésus-Christ ne change absolument que dalle au jeu. Certes, Out Run a des atouts dans son jeu, les musiques sont, par exemple, excellentes et donnent au jeu un dynamisme tout à fait exemplaire, l'impression de vitesse, elle aussi, est remarquable, ça speede, ça bourre, ça claque, bref, à ce niveau c'est cool. Mais cela ne suffit pas pour faire un bon jeu, car au bout de cinq ou six parties, on décroche vite et Out Run 2019 devient très rapidement gavant.

J.M DESTROY

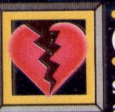


Un virage mal pris, où une ligne droite prise "à la James Dean", Mme Nobel me souffle à la Sacha Distel, et vous voilà au milieu d'une gerbe d'étincelles en plein tunnel. C'est certes inutile, mais c'est beau à voir et à entendre, alors...

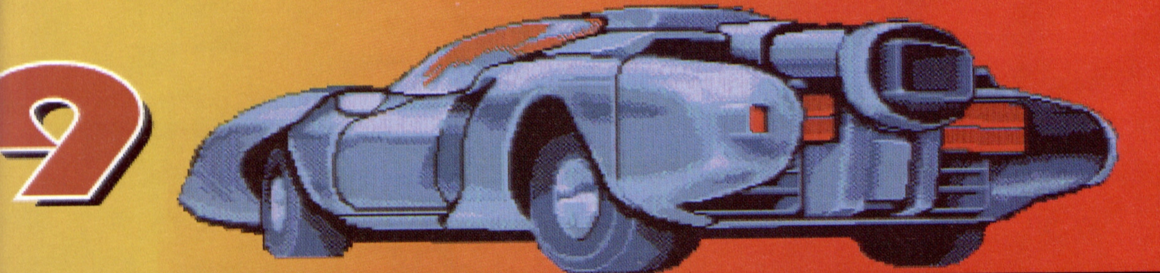




•des musiques très chouettes.
•un bon rendu de l'impression de vitesse.
•une animation impec.



•Out Run reste Out Run (proverbe Truc).
•plus de variété dans les sprites de véhicules, et on arrête de se plaindre, promis.





GRAPHISMES — 15

Les décors sont changeants et ne sont pas laids du tout. Les sprites des véhicules, quant à eux, sont limités et mal fait.

ANIMATION — 17

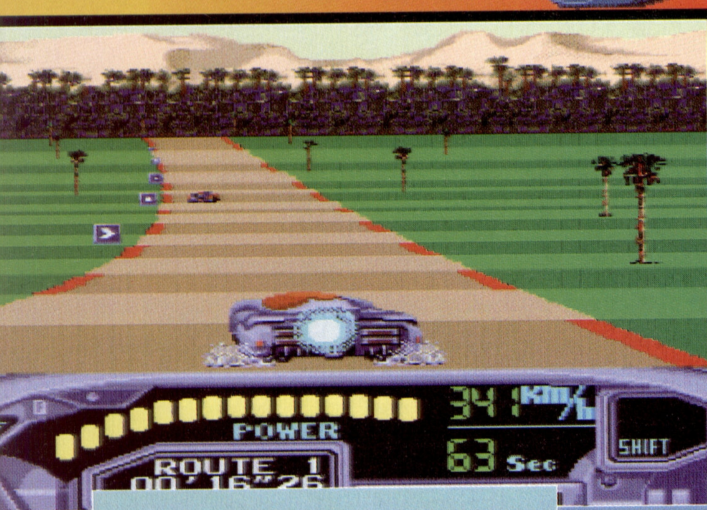
Un rendu de vitesse parfait, c'est l'essentiel pour ce genre de jeu.

MANIABILITÉ — 17

Out Run est impeccable, comme d'habitude, alors RAS.

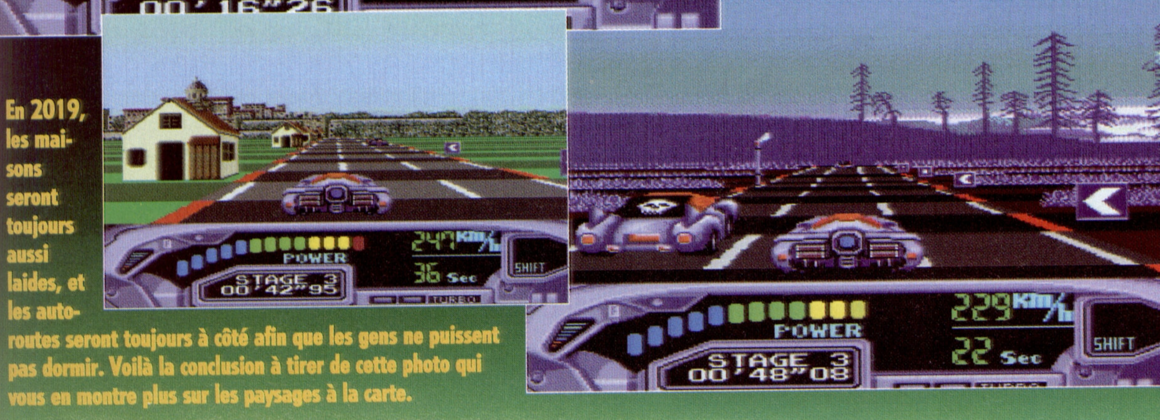
SON/BRUITAGE — 16

Les bruits sont encore à revoir, mais les musiques, nombreuses, sont de qualité.



Les indications de virages toujours fidèles à elles-mêmes! Même dans le futur, elles ne clignotent pas avec des lumières sympas style arbre de Noël, alors ouvrez les yeux.

Il y a plusieurs choses que je déteste. James Bond après avoir passé six heures de suite sur le jeu (sans pour cela devenir épileptique), sur Megadrive, les crapauds pour en avoir vu trop dans Castlevania III et les voitures à tête de mort que l'on trouve dans Out Run 2019! Ces véhicules sournois se feront une joie de vous couper la route aux moments les plus dramatiques du jeu! Haïssez-les!



En 2019, les maisons seront toujours aussi laides, et les autoroutes seront toujours à côté afin que les gens ne puissent pas dormir. Voilà la conclusion à tirer de cette photo qui vous en montre plus sur les paysages à la carte.





Une petite vue d'ensemble du salon

AOU 93

De l'arcade, de l'arcade et rien que de l'arcade !

Deux fois par an, se tient à Tokyo un Salon Extraordinaire, où l'on peut découvrir toutes les nouveautés en matière de jeux d'arcade. Comme ces jeux qui peuplent nos salles et nos cafés sont, dans la très grosse majorité, les prochains hits sur console, Joypad se devait d'être là et de vous présenter tout, tout, tout ce qu'il y avait. Une fois de plus, les Japonais ne nous ont pas déçu et la quantité de nouveautés était assez impressionnante, pour ne pas dire carrément gigantesque. Tous les acteurs de la vie vidéo ludique étaient présents, Capcom, Konami, Sega, Namco, j'en passe et des meilleurs et rivalisaient de jeux aussi brillants qu'exceptionnels. Si vous voulez réellement savoir de quoi 1994 sera fait, ne ratez pas ce reportage...

Les 16 et 17 février dernier, s'est déroulé à Tokyo l'Aou'93; toutes les sociétés d'édition et du monde de l'arcade présentaient leurs derniers titres. Après un bref tour d'horizon, on pouvait immédiatement se rendre compte de la tendance: les jeux de combat comme Street Fighter II et Final Fight règnaient en maîtres incontestés sur le marché. Tous les éditeurs y allaient de leur petit jeu où la débauche de graphisme prenait bien souvent le pas sur des jeux imaginatifs, comme on pouvait en connaître au cours des dernières années. Au cours de ce Salon, on pouvait également découvrir un autre type de jeu qui fait un véritable tabac au Japon dans les salles d'arcades: les "Crane Games". Les "Crane Games" sont des machines dans lesquelles on déplace une sorte de grue et grâce auxquelles on peut gagner tout un tas de peluches, qui, en général, sont des représentations de vedettes de dessins-animés (Cobra, Dragon Ball, Ranma 1/2, etc...). Commençons donc ce petit reportage par l'éditeur qui, au Japon, a la plus grosse cote: Capcom.

CAPCOM

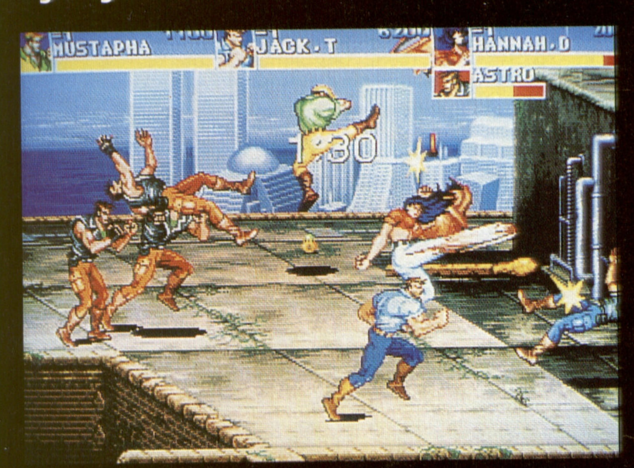
Sur le stand Capcom, noir de monde comme de bien entendu, on pouvait jouer à trois grandes nouveautés; le premier titre, **The Punisher**, est l'un des gros succès des Marvel Comics. The Punisher est un jeu d'action qui peut se jouer à deux. Pendant que le premier joueur dirige le Punisher, le second tient le rôle de Nick Fury. L'attaque et la défense s'organisent à partir de plusieurs armes que l'on peut récupérer en avançant au cours des niveaux; ainsi, il ne sera pas rare de se battre à coups de couteaux, de sabres, de révolvers, ou de balancer des grenades sur la tronche de son adversaire qui crèvera de manière spectaculaire. Tous les ennemis ont leurs propres techniques de combat, ce qui apporte au jeu une très grande diversité au niveau de l'action. La borne est également équipée d'un son stréréophonique tout à fait remarquable: le Q-Sound.

Dans **Cadillacs**, l'innovation première vient du fait que l'on peut jouer à trois en même temps. Le jeu se déroule de près comme de loin, à la manière de Final Fight. Egalement issue des albums des Marvel Comics, l'histoire de Cadillacs se déroule au 26ème siècle, dans un monde où cohabitent humains et dinosaures. Quatre hommes, quatre braves, quatre héros se réunissent pour éliminer radicalement tous les braconniers, leur nom: Hamma Dandy, Jack Tenreck, Mess Oblad et Mustafa. Cairo. Pour combattre, les héros, que vous aurez la chance de diriger, pourront utiliser soit des couteaux, soit des armes à feu, dont l'effet à l'écran lors de leur maniement est bien souvent particulièrement spectaculaire. Outre les stages traditionnels, Cadillac comporte également un niveau dans lequel vous dirigez la fameuse voiture à la poursuite du Dr Fedessen, le scientifique fou qui crée tous ces monstres.

Muscle Boomer est un jeu de catch dans lequel plusieurs combattants pourront s'affronter dans des duels sanglants. Très peu de détails nous ont été communiqués par le personnel de Capcom quant au contenu de ce titre, nous vous tiendrons informé dans l'un de nos prochains numéros.



Capcom était, bien sûr, fidèle au poste



THE PUNISHER



MUSCLE BOOMER

CADILLACS

KONAMI



Konami ne pouvait pas rater l'occasion de montrer ce qu'il était capable de faire

Le second éditeur choc de se Salon était, sans nul doute, Konami. Au début du mois de février, les bruits les plus fous comme quoi Konami présenterait un nouveau titre de la série des Gradius, fleurissaient de toutes parts. Une fois sur le stand, tout était bien clair et rien ne filtrait plus, aucune trace du dernier Gradius, rien, pas le moindre écran, pas le moindre pixel, pas le moindre petit bruitage... ceci pour dire qu'une fois de plus, les rumeurs ne sont pas toujours vérifiées et qu'il vaut mieux s'en méfier. Malgré cela, le stand de cet autre géant de l'édition était, lui aussi, également bondé et les visiteurs se précipitaient sur les jeux en présentation.

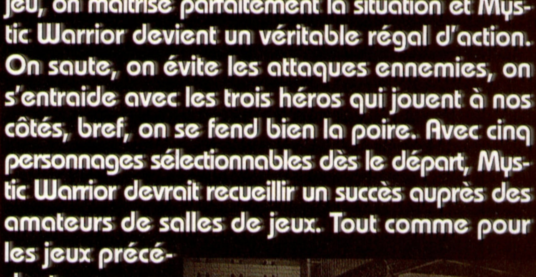
GAIAPOLIS

Gaiapolis est un jeu qui mêle intimement l'action et le jeu d'aventure (c'est assez rare en arcade, ce style de jeu étant plutôt réservé aux consoles). Comme en console, Gaiapolis est doté d'un système de mots de passe qui permet de reprendre une partie en cours, encore une innovation dans le milieu de l'arcade. Toute l'action de ce titre se déroule suivant un scrolling vertical, avec un écran qui, lui aussi, est disposé dans le sens de la hauteur. Comme dans tous les jeux d'arcade, cette production permet également de jouer à deux simultanément sur le même écran.

MYSTIC WARRIOR



Avallon, le monde de l'ouest, a été exterminé par un enfoiré de salopard de Dieu à deux francs cinquante. Le prince Gerald Highmans part à l'aventure, accompagné d'Helen Shi, une superbe fée et de Galahad, tout juste revenu du royaume des dragons où il séjourna quelque temps dans des geôles sordides. Chacun de ces trois personnages possède, bien sûr, ses propres aptitudes et ses armes de prédilection. **Mystic Warrior** est un jeu d'action dans la pure tradition de Rolling Thunder II. Son attrait principal réside dans le fait qu'il est possible d'y jouer à quatre simultanément dans le même écran. C'est un peu la zizanie au départ, mais après quelques minutes de jeu, on maîtrise parfaitement la situation et Mystic Warrior devient un véritable régal d'action. On saute, on évite les attaques ennemies, on s'entraide avec les trois héros qui jouent à nos côtés, bref, on se fend bien la poire. Avec cinq personnages sélectionnables dès le départ, Mystic Warrior devrait recueillir un succès auprès des amateurs de salles de jeux. Tout comme pour les jeux précédents, aucune date de commercialisation en France n'a été divulguée par les dirigeants de Konami qui reste, comme tous les







LETHAL ENFONCER
Qui a dit que les Japonais n'aimaiet pas les jeux ? !

ARCADES


PREMIER SOCCER



Japonais, particulièrement discret quant à la distillation des informations. C'est un peu regrettable, mais que voulez-vous, ce sont des Japonais et l'on commence à être contumier du fait.
Déjà disponible en France, **Lethal Enforcer** est un titre à la Terminator II dans lequel, à l'aide de deux pistolets, vous devrez défoncer et détruire tout ce qui passe à l'écran. La précision des tirs et leur gestion est particulièrement impressionnante.
Au Japon, les simulations de football deviennent de plus en plus populaires, surtout depuis la création d'une ligue: la ligue Pro-Soccer. **Premier Soccer** est la première réalisation de Konami dans le domaine. Avec la possibilité de jouer à deux simultanément, ce titre vous permettra peut-être de devenir le champion que vous avez toujours rêvé d'être.



TITLE FIGHT. A deux c'est un jeu démentiel

SEGA

On ne peut parler d'arcade sans parler de Sega. A la pointe de la technologie dans le domaine, Sega frappe encore très fort. Si, comme moi, vous êtes encore sous le choc de Virtua Racing, vous n'allez certainement pas en croire vos yeux en jouant à Virtua Formule qui n'est, en fait, rien d'autre que ce dernier mais avec la possibilité de jouer à huit en même temps. Bien installé dans votre cockpit de voiture de course, vous êtes parti, après l'introduction nécessaire des quelques deniers qui hantaient le fond de vos poches, dans une course folle. Utilisant des graphismes "Polygons", Vitua Formula était l'un des gros succès de l'Aou 93. Les Japonais sont fous de Formule Un, ce n'est pas une découverte et la file d'attente devant les machines, pour faire des tours de circuits à l'oeil, était impressionnante. Vu les dimensions de Virua Formule, cette machine a besoin d'une place énorme et, seules les plus grandes salles, pourront se permettre de la présenter au public.
Title Fight est un jeu de boxe super motivant. Les personnages sont gros, voire même très gros et sont visionnés de dos. Avec deux moniteurs séparés sur une seule borne (on ne peut voir ainsi les mouvements de l'adversaire), dans Title Fight, deux joueurs pourront se mesurer à gros coups de poings dans la tronche. Le système de visualisation est particulièrement efficace et l'on rentre très vite dans le vif de l'action.



VIRTUA FORMULE était l'un des titres les plus prisés de l'Aou'93

Encore un titre de Sega qui risque de dépoter un max de donf! On connaissait les Tiny Toons sur consoles; désormais, il faudra compter, en arcade, avec les Roony Toons, eux aussi issus des personnages des dessins-animés de la Warner. Bugs Bunny, Daffy Duck, Poky Bic, Tazmania Devil se livreront à fond dans une course folle pour obtenir la lampe magique qui exaucera tous leurs souhaits. Sur quatorze niveaux, Roony Toon se déroule sur un rythme endiablé où trois joueurs pourront s'affronter simultanément.

TAITO

Devant le succès incontestable de Chase H.Q et de Special Criminal Investigation, Taito était bien obligé de sortie un troisième épisode, ponctuant la trilogie. Avec Super Chase Criminal Termination, vous êtes, une nouvelle fois, aux commandes d'une voiture de flic à la poursuite de gangsters. Le jeu commence lorsque Nancy, la standardiste super sexy, lance sur les ondes un message d'alerte à toutes les voitures. Vous êtes le plus proche et la poursuite infernale à tôt fait de débuter. L'action se déroule sur cinq niveaux qui vous conduiront tour à tour à Beverly Hills, à la Nouvelle-Orleans, à New York, au Texas, pour terminer à Chicago. Avec une pédale d'accélération et de frein, un levier de vitesse, un volant et un bouton pour la nitro, cette cabine est particulièrement réussie, d'autant



SUPER CHASE CRIMINAL TERMINATION









Un petit tour gratis ? Avec plaisir.

que l'écran de 28 pouces offre une visualisation parfaite.
Dans **Hattrick Hero**, vous serez aux commandes d'une équipe de football. En temps que capitaine, vous devrez mener votre team à la victoire. Pour ce faire, Taito vous permettra de jouer à deux simultanément l'un contre l'autre; un scanner assurera une vision plus globale de l'aire de jeu. Un jeu qui nous est apparu comme très agréable à l'utilisation.



HATTRICK HERO

NAMCO

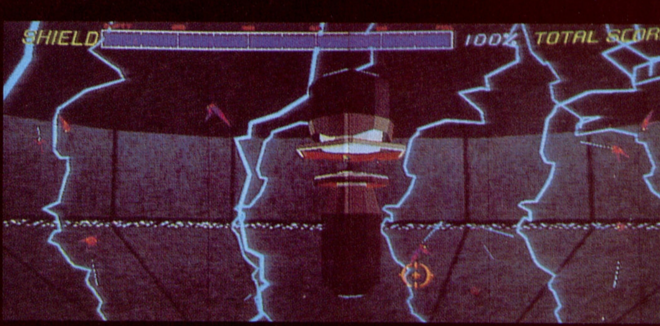
Alors que personne n'attendait réellement Namco dans une telle forme, cette société était la plus dynamique de toutes celles présentes au Salon. L'arrivée de **Galaxian III** était un véritable coup de tonnerre complètement inattendu. Le Galaxian III est une énorme machine, dans laquelle six joueurs peuvent s'affronter dans un duel galactique extraordinaire. De très grande dimension (près de 5 mètres sur 5 et 2 mètres 40 de hauteur), cette "borne", si on peut l'appeler ainsi, propose des graphismes d'un réalisme poussé à l'extrême. A l'intérieur de Galaxian III, chaque joueur a son propre poste de pilotage qui permet de piloter, de

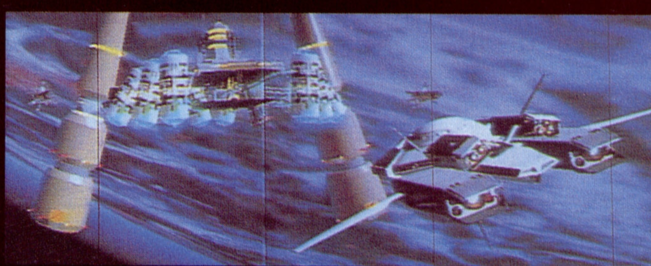
A las Vegas ou à Tokyo, les hôtesses sont toujours aussi charmantes !

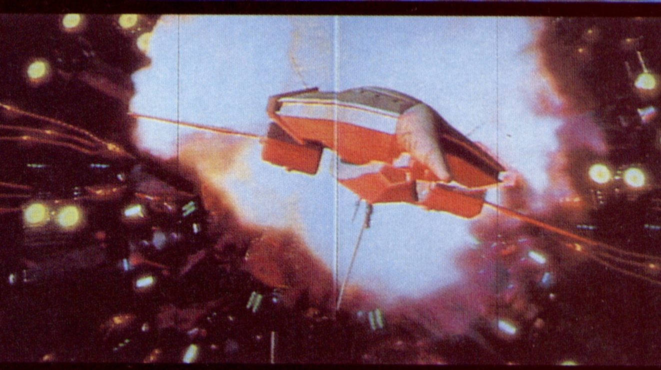
tirer et de se croire réellement aux commandes d'un véritable vaisseau spatial. Absolument fantastique, jugez-en vous-même par les quelques photos que l'on a pu obtenir, vous allez complètement flipper. Le galaxian III est, sans aucun doute, le jeu le plus épatant de ce Salon. Un pas vers l'an 2000.



GALAXIAN III







GALAXIAN III

Dans la lignée des grands jeux de simulation aérienne, **Air Combat** devrait se frayer un chemin, car sa réalisation est hyper soignée. Tout en surveillant l'altimètre et les divers paramètres d'une simulation de vol, il faudra découvrir les ennemis qui survolent votre territoire de chasse. Une fois repérés, filez-les et ne les lâchez plus!





AIR COMBAT

Avec **Lucky and Wild**, vous pouvez choisir de jouer avec l'un ou l'autre des deux héros de ce jeu. Si l'un est le roi de la conduite à haut risque, l'autre est le pro des tirs de précision. Ce jeu de poursuite automobile et de tir peut se jouer à deux simultanément. Assis, aux commandes du véhicule de poursuite, chacun des deux joueurs devra assurer pleinement son rôle. Pendant que l'un conduira la caisse, l'autre, dans la peau de Wild, devra assurer la visée et détruire les criminels qui joncheront cette réalisation.



LUCKY AND WILD

Si l'on pensait en avoir fini avec les clones de SF II, c'était sans compter avec Namco qui réalise, avec **Knuckle Heads**, son clone perso à lui tout seul. L'atout essentiel de ce titre pas rapport aux autres (nombreux pourtant), c'est la possibilité de jouer à quatre simultanément sur le même écran et de se mettre une tonne de baffes dans la tête. L'action se déroule aux USA au 21ème siècle, et six valeureux guerriers se livreront une lutte farouche pour gagner le titre qui leur permettra d'avoir une vie plus que confortable.

KNUCKLE HEADS





KNUCKLE HEADS



JALECO



F1 GRAND PRIX STAR II

F1 Grand Prix Star II n'a absolument rien à voir avec le jeu que l'on teste sur Super Famicom dans ce magazine. Ici, Jaleco réalise une grande, une très grande course de bagnoles en trois dimensions, où jusqu'à huit personnes pourront s'affronter simultanément sur quatre circuits inédits: Suisse, Afrique du Sud, Angleterre et Australie.

Cybattler n'a pas grand-chose de bien novateur. Il s'agit, en effet, d'un bête Shoot'Em Up à scrolling vertical. Certes, les effets sont nombreux mais ils n'ont rien de franchement exceptionnel, rien qui puisse déclencher une crise d'hystérie en les voyant. Dexux joueurs pourront participer à un duel galactique, qui comporte six niveaux.

CYBATTLER



On vous a déjà parlé de **Wild Pilot**, ce jeu d'action dans lequel on peut jouer à deux simultanément dans la même cabine. A la poursui-



WILD PILOT



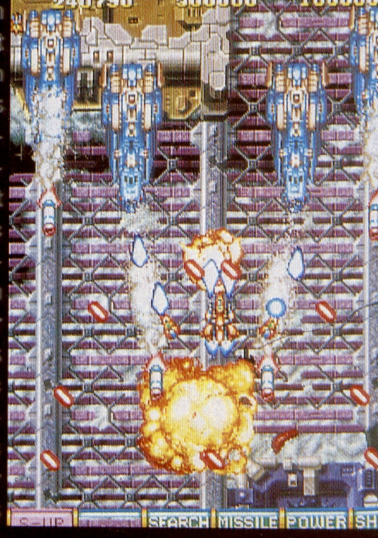


te de criminels, vous vous déplacerez dans un univers en trois dimensions où, pour survivre, il ne faudra pas avoir peur aux yeux et, surtout, dans lequel il faudra surtout risquer le tout pour le tout, ça passe où ça casse (tiens, j'ai déjà entendu ça quelque part..).

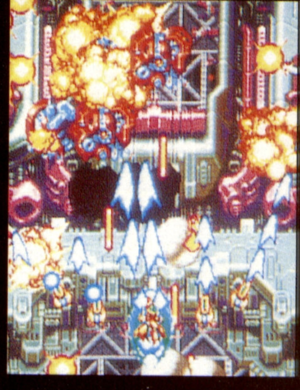
WILD PILOT

TOAPLAN

Créateur de Tatsujin ou Truxton, Toaplan récidive dans les Shoot'Em Ups à scrolling vertical avec V.V. Cette production est, à mon avis, la meilleure de cet éditeur qui, jusqu'à présent, ne nous avait pas trop gâtés. Inspiré par Gradius au niveau des options, tout comme dans ce dernier, il faut accumuler un certain nombre de Power Up pour voir ses armes devenir de plus en plus puissantes. V.V utilise deux boutons de tir ainsi que six options permettant à votre vaisseau d'augmenter sa vitesse de placement, de gagner des boucliers de protection ou de se doter de différents types de missiles.



V.V.



V.V.

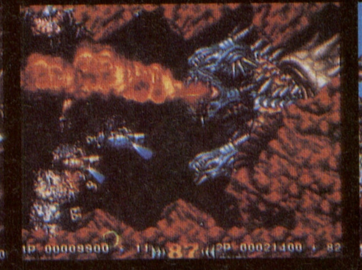




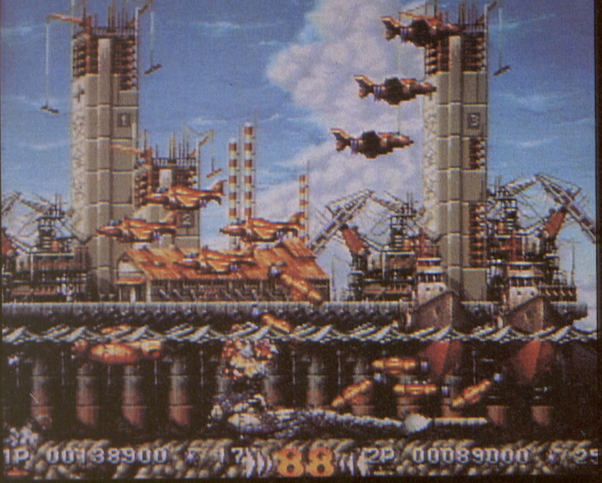
IREM

Dans **In The Hunt**, vous serez, cette fois, dans la peau d'un capitaine de sous-marin découvrant les mystères d'un monde aquatique encore inexploré. D'un type un peu spécial, votre sous-marin pourra également combattre en surface, sans perdre de son efficacité. Les graphismes de cette production sont tout simplement merveilleux et l'amoncellement des couleurs vives, vous fera certainement craquer. Les armes, en fonction de votre position par rapport à la surface, sont très différentes mais à chaque fois, c'est un véritable choc pour les yeux. In The Hunt peut se jouer à deux (on a désormais bien l'habitude) et comporte six niveaux. Au vu de la complexité de ce Shoot'Em Up marin, je doute fort que vous soyez nombreux à en voir la fin un jour, à moins d'être archi-milliardaire.

IN THE HUNT







IN THE HUNT

SNK

Le stand de SNK était assez pauvre et une seule nouveauté y figurait **Fire Supplex**. Ce jeu de catch, où l'on peut choisir son catcheur parmi dix combattants, comporte trois modes de jeu. Programmé sur une cartouche de 100 mégas, Fire Supplex s'annonce comme un grand titre chez SNK (l'éditeur en était d'ailleurs particulièrement fier).





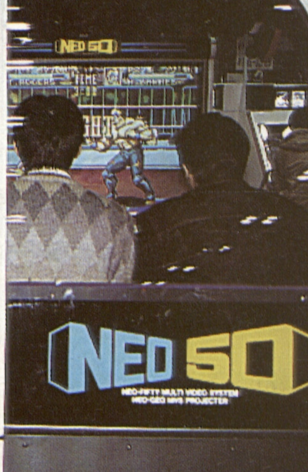
FIRE SUPPLEX

A l'écran, les combattants sont extrêmement grands et bougent avec une grande souplesse. Le nombre de coups disponibles pour ruiner l'autre est également impressionnant; pour s'habituer à toutes les techniques disponibles, il faudra passer un bon moment. Fire Supplex sera, dans un avenir très proche, dans les salles au Japon, mais aucune date quant à sa commercialisation sur la console Neo-Geo n'est encore avancée par les dirigeants de SNK. Gageons que cela ne soit pas dans deux ans, car j'aurai beaucoup de difficulté à attendre jusque là.

Voilà, nous en avons fini avec l'Aou'93 et l'impression que nous en avons eue au départ, s'est avérée assez exacte. Les nouveautés étaient assez nombreuses, mais les titres, à part chez Namco, ne présentaient qu'un intérêt assez limité. La réalisation et le niveau général de programmation de ces jeux étaient, quant à eux, particulièrement impressionnants. L'année prochaine, nous devrions certainement voir des jeux plus originaux, qui permettront aux joueurs de se croire réellement dans la peau du héros qu'il dirige, avec l'aboutissement des recherches sur la réalité virtuelle, lequel, c'est à en jurer, devrait assurer aux jeux d'arcade un avenir en or massif.

FIRE SUPPLEX







Alice.

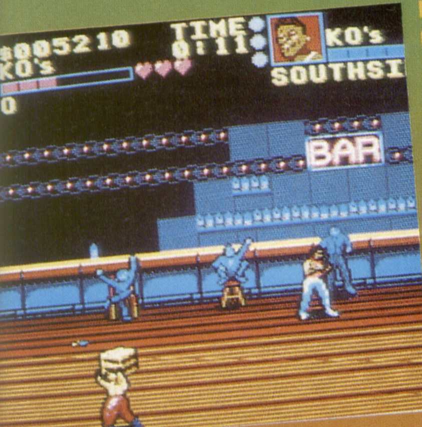
Les préservatifs. Aujourd'hui, tout le monde dit oui.

AGENCE FRANÇAISE DE

... lutte contre le sida ...

Master System

TU VEUX UN COUP DE BOULE ?



Il est même possible de soulever une caisse! Bonjour les dégâts!

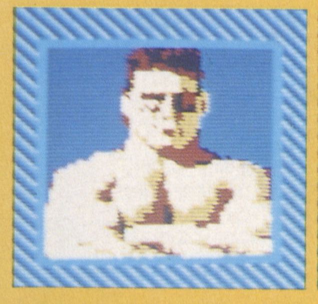
Le "Pit Fighting" n'est pas, à proprement parler, un nouveau style de combat. Non, loin de là! En fait, pour vous parler franchement, bien que les murs aient des oreilles, ce n'est pas légal du tout! Mais chut, ne le répétez pas, on risque tous d'aller en tôle pour ça! En vérité, c'est une sorte de concours qui réunit, une fois tous les 5 ans, les plus grands combattants de la terre dans leur discipline respective. Ainsi, vous aurez des Karatékas, comme Kato, l'un des hommes que vous managez, ou bien encore des pratiquants du Taekwendo comme Ty, ou tout simplement des catcheurs, comme l'est également l'un de vos protégés,

PIT FIGHTER



Voici le Boss final! Pour l'instant il vous nargue, mais bientôt, il mordra la poussière!

Buzz. Décidément, on sent que vous n'êtes pas venu pour rien. Tout ce qui vous intéresse étant bien évidemment la gloire! La somme de 1 million de dollars promise au vainqueur ne vous motive absolument pas! C'est cela, oui! Au fil des combats que vous allez remporter et qui seront de plus en plus durs, vous affronterez, à un moment donné, votre double parfait, qui se fera une joie de vous mettre au tapis. En cas de victoire, la route vous sera de nouveau ouverte, et vaincre Chainman qui ne cesse de vous narguer ne sera pas évident!



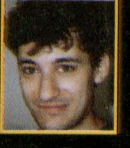




Vous avez Buzz le catcheur, puissant mais peu mobile. Ty, le pratiquant du Taekwendo est vif et rapide. Et enfin, Kato, le Karatéka qui est agile et félin.

Après avoir été converti sur Megadrive, ce jeu d'Arcade d'Atari arrive sur la Master System, avec plus ou moins de réussite. Tout d'abord, le fait est que manier les personnages demande pas mal d'entraînement, notamment pour ce qui est de réaliser les coups spéciaux. De même, les sons ne sont absolument pas au niveau que l'on pouvait espérer: trop sobres, trop simples. Par contre, les animations des personnages apportent vraiment un "plus", surtout pour ce genre de jeu, où il faut sans cesse bouger pour ne pas mourir. De ce côté-là, il n'y a pas de gros problème. D'ailleurs, le terrain est tellement grand qu'il est encore plus aisé de se mouvoir sans trop de casse! Il est vrai qu'avec des sprites aussi petits, c'est plus facile!

TRAZOM



CONGRATULATIONS



La prime du "Brutality Bonus" devrait vous motiver plus encore.

PIT FIGHTER

EDITEUR · DOMARK

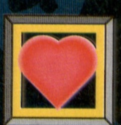
GENRE: COMBAT

DIFFICULTE: MOYENNE

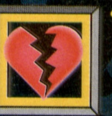
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 3

NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2

CONTINUES: 2



- Grande rapidité dans les mouvements et les déplacements des personnages.
- Profondeur et grandeur d'écran, sans les zooms tout de même !
- Bonne durée de vie.
- Possibilité de se mettre dans la peau des ennemis, en mode 2 joueurs.



- Des bruitages insignifiants. Dur de faire certains coups!

GRAPHISMES 12
Ils restent assez sobres, notamment parce que les sprites sont vraiment minuscules!

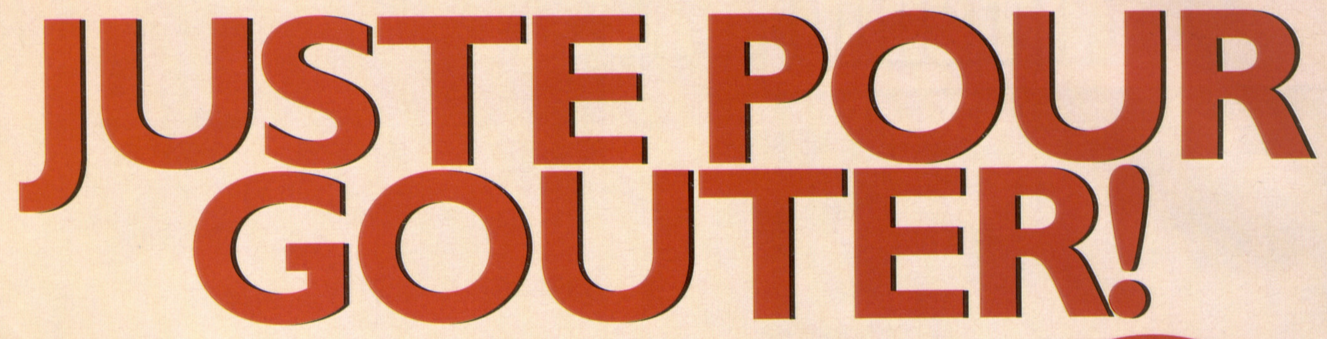
ANIMATION 15
C'est bon! La petitesse des personnages fait qu'ils se déplacent vraiment avec une aisance certaine.

SON/BRUITAGES 13
On ne peut pas dire qu'ils soient fabuleux! Les bruits des coups sont rendus de la manière la plus basique possible.

MANIABILITE 13
Pour tout vous dire, j'ai vraiment eu du mal à réaliser certains coups.

GLOBAL 74%

ABONNEMENT



JE M'ABONNE POUR 6 MOIS:

130F AU LIEU DE 180F!

Je suis prudent. Joypad me plaît, c'est vrai, j'ai une console, c'est vrai aussi. Mais voilà: et si c'était la fin du monde demain? J'aurais payé un abonnement d'un ou deux ans pour rien. Là, avec cette formule, je peux m'abonner pour six mois seulement, faire un test, en quelque sorte. Si au terme de ces six mois le monde n'a toujours pas sauté, je pourrai considérer un abonnement plus long. Je compte sur vous pour que le monde ne saute pas. Et en plus, l'abonnement pour six numéros ne me coûte que 130 francs au lieu de 180! Sauver le monde à ce prix-là, c'est vraiment pas cher! Je m'abonne!



Pour commander les anciens numéros, envoyez-nous un chèque, 30 F par exemplaire commandé (40FF pour la CEE)

BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper ou à recopier et à renvoyer à Joypad, Service Abonnements et Protection de la Planète, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris, avec votre règlement en chèque.

Nom:..Prénom:..

Adresse:...

Code postal:..................................Ville:...

Votre console:...Votre âge:..

ATTENTION : Pour les pays de la C.E.E, abonnement 6 mois - 6 numéros = 180 FF

Nintendo

METS-TOI EN CROIX, FAIS L'X !

Si vous aimez les belles histoires, originales, sans précédent dans la vaste histoire des jeux vidéos, vous allez être servi! Kitty Cat, la féline copine de Félix le Chat a été enlevée. Remarquez bien au passage qu'il ne s'agit pas d'une princesse! Comme quoi, il faut faire gaffe maintenant, on enlève n'importe qui... Je suis sûr que même Françoise Sagan n'est plus à l'abri! le ravisseur, c'est le professeur. Le professeur qui, on ne sait pas trop, certainement un professeur d'allemand, mais il faut que je mène l'enquête. Bref, à vous de jouer pour retrouver votre amie, sans livrer le sac magique que le professeur demande en rançon!



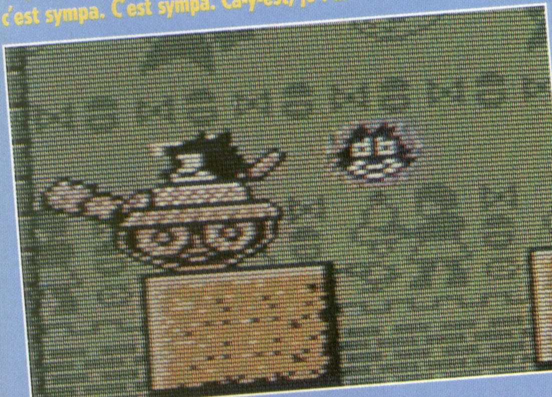
Félix ne se contente pas de marcher mais il vole et il nage. le principe reste cependant toujours le même, il doit partir de la gauche du niveau pour arrive à droite. Une fois encore, l'originalité frappe! Quelle baffe!

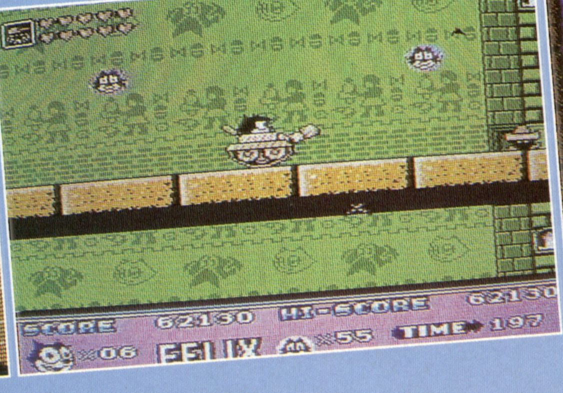
Félix THE CAT



Ramassez ces têtes de Félix. Après cent, une vie en plus. C'est strictement le même principe que dans Bugs Bunny ou encore Tiny Toon, mais on va dire que c'est sympa. C'est sympa. Ca-y-est, je l'ai dit.

L'Egypte... A force de jouer aux jeux vidéos qui nous font visiter l'Egypte et les pyramides, on va finir par connaître le pays sans même y être allé!

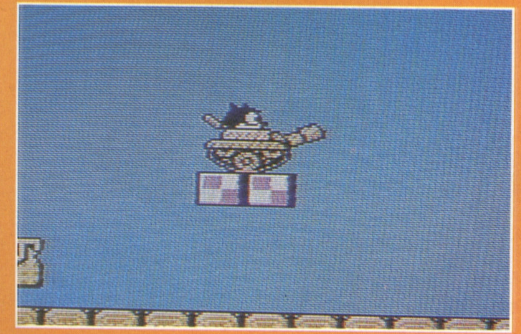


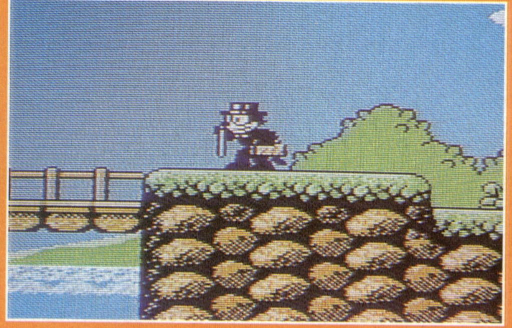




Pas de fioriture ni de grandiose lors de ces boss de fins de niveaux. On fait dans le simple et, il faut bien le dire, dans le peu passionnant.

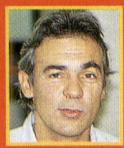
Au fur et à mesure que Félix collecte des coeurs, il change d'état. Non, je n'ai pas dit il change des tas pour dire qu'il échangeait une Jackie Sardou contre une Josiane Balasko. Avec son moyen de transport ou bien son costume, son arme change aussi, pour un maximum d'efficacité.











Felix the Cat est un jeu très sympa avec lequel je m'amuse bien. De bons graphismes, une animation nickel et une maniabilité irréprochable, que demander de plus ? Contrairement à T.S.R., je trouve que ce jeu ne manque pas d'originalité grâce aux nombreuses transformations de Felix, ce qui est loin d'être habituel dans ce type de jeu. D'une part, ces transformations sont très drôles et, d'autre part, elles apportent une bonne variété au jeu, d'autant plus que les armes sont très différentes et que l'on est donc obligé de changer fréquemment de stratégie. En fait, j'aime beaucoup ce jeu et la seule raison qui l'empêche de passer allégrement la barre des 90 % c'est qu'il est vraiment trop facile ! On s'amuse beaucoup, mais pendant combien de temps? Malgré cela, je trouve que Felix est un jeu super et qu'il serait dommage de s'en priver. AHL

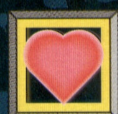
Ces sacs sont en fait des entrées vers les niveaux bonus. Dans ces niveaux, vous trouverez un max de têtes de chats et de nombreux bonus derrière celles-ci.





FELIX THE CAT

EDITEUR • HUDSON SOFT
GENRE • PLATES-FORMES
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 9
CONTINUES • 3



- Des graphismes tiny-tooniens (trad: très bons!)
- Des scrollings fluides comme on les aime!
- Des décors qui changent au fil des niveaux.
- Des situations variées (Félix vole, marche, nage).



- Peu de sprites ennemis.
- Les boss sont insignifiants.
- Le jeu est trop facile.
- Très peu d'originalité au niveau de l'action.



GRAPHISMES 17
Les décors sont changeants, et seuls les sprites ne sont pas variés.



ANIMATION 15
Des scrollings impeccables, dommage que les sprites clignotent ici et là.

MANIABILITÉ 19
Strictement RAS.



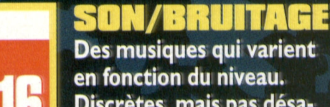
SON/BRUITAGE 16
Des musiques qui varient en fonction du niveau. Discrètes, mais pas désagréables.

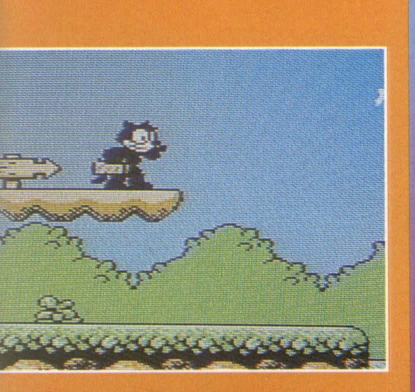


FELIX THE CAT CONTRE TINY TOON

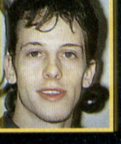
Sans introduction, commençons ce challenge qui vaut le détour. Les graphismes de Félix The Cat rivalisent, chose rare, avec ceux de Tiny Toon. On trouve même plus de variété dans les décors chez le chat! Côté sons, ou plutôt musiques, les sons de la Nintendo étant toujours aussi médiocres, Félix The Cat ne s'en tire pas mal non plus. Cependant, la musique des Tiny Toon est beaucoup plus sympa, mais c'est là une question de goût. Enfin, pour ce qui est de l'animation, Tiny Toon gagne, car si le scrolling de Félix The Cat est excellent, les sprites clignotent trop souvent chez celui-ci. Avec un intérêt de jeu équivalent, une durée de vie supérieure chez Tiny Toon, la réponse au duel est toute prête, attendez un peu que la retrouve... mince! J'aurais juré qu'elle était là... Bon j'improvise: Tiny Toon vainqueur!







Par quoi commencer? Le bon ou le mauvais? Allons-y pour le bon. Félix The Cat vient nous montrer, après Tiny Toon, que les capacités graphiques de la Nintendo existent bel et bien. Aux graphismes de qualité répond une animation très bonne elle aussi, même si les clignotements de sprites sont là. Mais, petit problème pour le jeu, il est à peu près dénué de toute originalité. Si ce n'était que ça, on pourrait passer, Tiny Toon illustre le propos. Mais il est, en plus, hyper facile. Neuf niveaux, certes, mais pas la moindre véritable difficulté. A moins que vous ne débutiez sur la Nintendo, le jeu se termine en une heure! Une durée de vie, par conséquent, ultra limitée! Même si Félix se balade à pied, en volant ou en nageant, la démarche est toujours la même: éviter les sempiternels ennemis. Vous voilà libre de décider maintenant vous-même, vous avez toutes les pièces du dossier. T.S.R.





TREVOR BELMONT CONTRE UN TINY DRACULA?

Oyez! Oyez! Braves gens, voici l'histoire de l'illustre Trevor Belmont! (murmures dans l'assistance). Voici comment il tua Dracula, maître d'une armée qu'enveloppaient les ténébres! - Excusez-moi mon brave, vous ne confondriez pas avec Simon Belmont, le héros de Castlevania ou de Simon's Quest, deux excellents jeux sur la console Nintendo? - Point du tout félon, mais je m'en vais vous esbanoier et vous delitier de cette fabuleuse histoire où l'ost du cuente Dracula fut anéantie par Trevor Belmont, aïeul de Simon. Jadis, lorsque Dracula était jeune, le hardi Trevor se lança dans une telle queste qu'il lui fallut traverser nombre de lieux, nonobstant la fatigue et les blessures, pour vaincre le démon! - Et en français moderne, ça nous donne quoi? - Va donc affronter le Comte Dracula, mécréant, et que sa malédiction t'emporte dans sa tombe! (l'assistance perplexe se retire, laissant deux infirmiers de l'hôpital psychiatrique emporter l'homme, un certain Van Helsing).



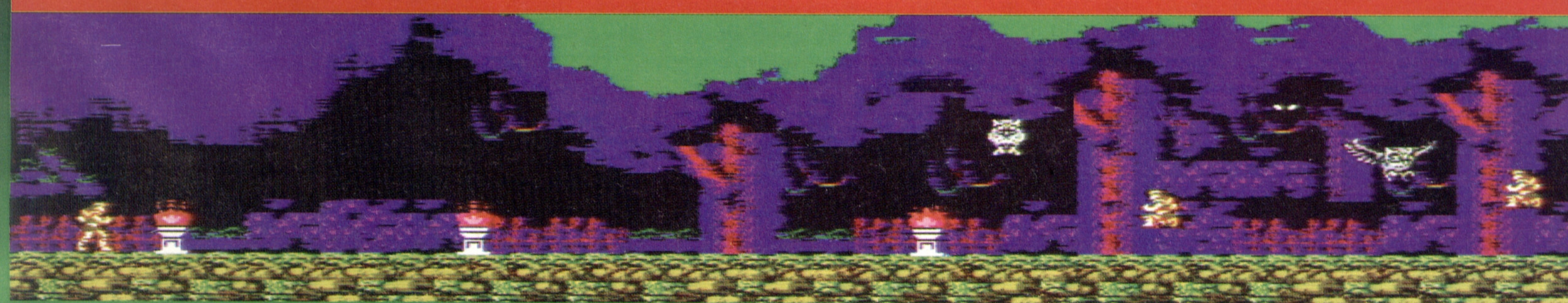
C'est au troisième niveau du jeu que vous rencontrerez cette sorte de cyclope au maillet. Un bonus se cache dans la pierre de gauche. Pour abattre le cyclope, prenez le bonus qui met votre vie au maximum, jouez le rôle de votre premier compagnon (Grant Danasty) pour lui sauter au-dessus et placez-vous sur le rocher de droite en haut, en reprenant le rôle de Trevor. Mettez-vous à genoux, tirez sans relâche et Sypha Belnades, votre autre allié, apparaîtra.

superstar joypad

Dracula's Curse
Castlevania III

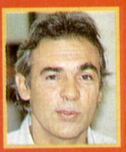
Méfiez-vous de ces dalles, en passant trop souvent dessus, elles tombent en miettes!

Dans le troisième niveau de ce jeu, le plus difficile est peut-être de repérer les différents escaliers des lieux. Prenez donc votre temps et scrutez attentivement chaque écran avant de prendre votre décision sur le meilleur chemin à emprunter.





Je suis un inconditionnel de la série des Castlevania et que ce soit sur NES, Super Nintendo ou Gameboy, aucune version ne m'a encore déçu. Castlevania III est un petit chef d'oeuvre qui offre un énorme intérêt de jeu, d'autant plus que les niveaux sont si nombreux que l'on n'en viendra pas à bout trop rapidement. Seuls les graphismes sont un peu décevants, ils sont même moins réussis que ceux du premier épisode, mais ce n'est qu'un détail car on est tellement pris par l'action que l'on n'y fait même pas attention. On se demande bien pourquoi Bandaï a attendu si longtemps avant de sortir Castlevania III en France, alors que ce jeu a fait un carton au Japon et aux USA depuis plusieurs années. Enfin, il n'est jamais trop tard pour bien faire et je ne vous conseille pas de faire la même erreur: n'attendez pas une seconde avant de vous procurer cette cartouche indispensable. AHL





Chandelliers au début, flambeaux et lanternes par la suite, c'est ici que vous trouverez les bonus nécessaires à votre progression. Pensez aussi à détruire les roches qui se détachent des murs, elles contiennent pas mal de bonus!

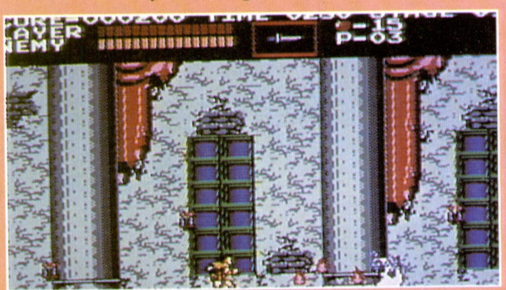


Castlevania III est un soft long parce que difficile, et long parce qu'il possède des niveaux très vastes, décomposés en sous-niveaux. Autant le dire d'entrée, l'investissement vaut le coup (le coût!) puisque le jeu ne se termine pas en deux pressions de bouton et qu'il est, en outre, assez bien réalisé. D'accord, les graphismes ne sont pas au top niveau. Il faut admettre, cependant, que les niveaux sont graphiquement variés et que ce n'est jamais laid. En plus, les musiques sont excellentes, on ne se croirait presque plus sur la Nintendo! Avec Prince of Persia, les sorties sur la 8 bits Nintendo de ce mois-ci s'affirment comme étant de qualité, voilà certainement la preuve que cette console n'est pas loin de son apogée. Le chant du cygne? T•S•R•

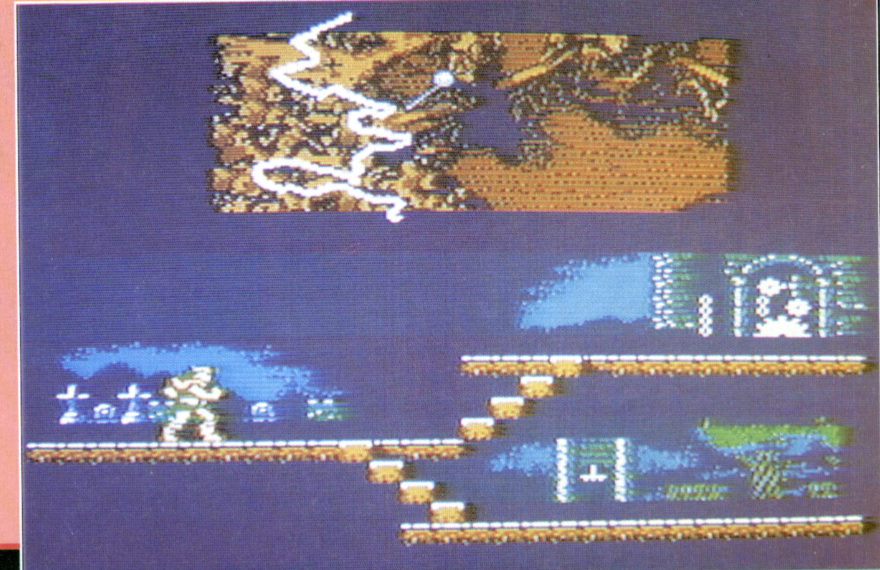


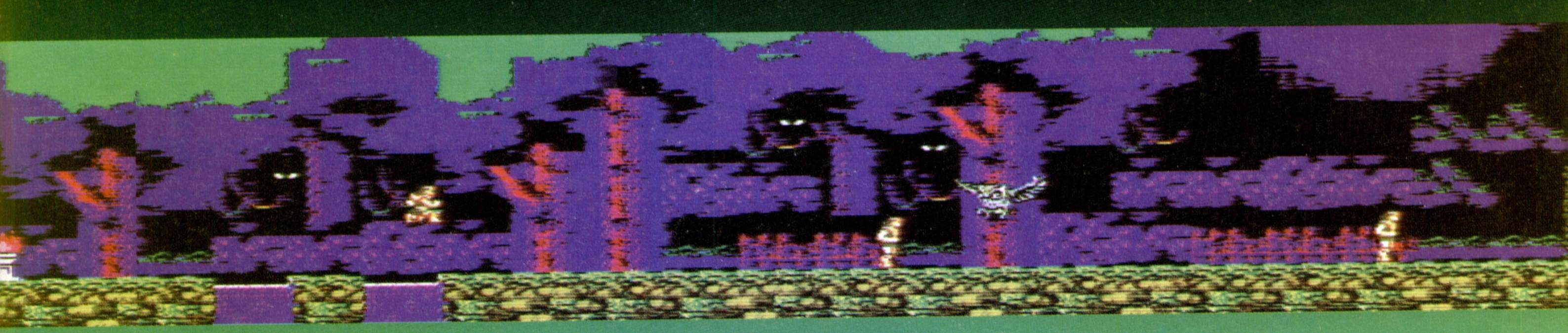
DRACULA'S CURSE CONTRE CASTLEVANIA III

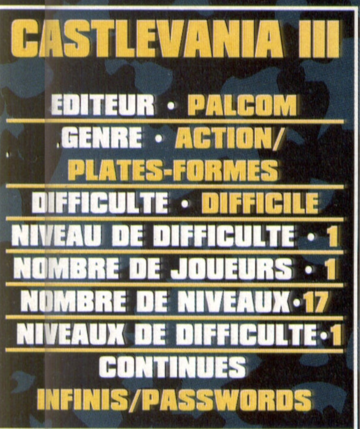
Première constatation, Castlavania est graphiquement plus réussi que Dracula's Curse. Il faut bien l'avouer, Dracula's Curse n'est pas une merveille pour le regard, alors qu'il propose des musiques bien supérieures à celles de Castlevania! Match nul jusqu'ici. Les deux jeux sont identiques dans leur concept, et les fans du premier devraient aimer ce troisième épisode. Simon's Quest, quant à lui, proposait un aspect jeu d'aventure qui n'apparaît pas du tout ici. La seconde partie est donc hors course. Castlevania est toujours l'une des valeurs sûres de la Nintendo, et ce Castlevania III se met largement à son niveau. Amateurs de jeux longs, difficiles sans être prise de tête et, en somme, bien réalisés, ces deux jeux, malgré leur différence d'âge, sont pour vous.



Le jeu vous permettra d'être maître (enfin, presque!) de votre destinée. Disons, que vous ne vous sentirez pas complètement guidé et qu'une fois fini, vous pourrez, avec plaisir, refaire une partie puisqu'il y a plusieurs chemins. Choisissez le vôtre, pour le meilleur et pour le pire (surtout le pire, car un squelette ou un zombie, c'est assez peu causant) et visitez ainsi les 17 niveaux de ce gigantesque Castlevania III.

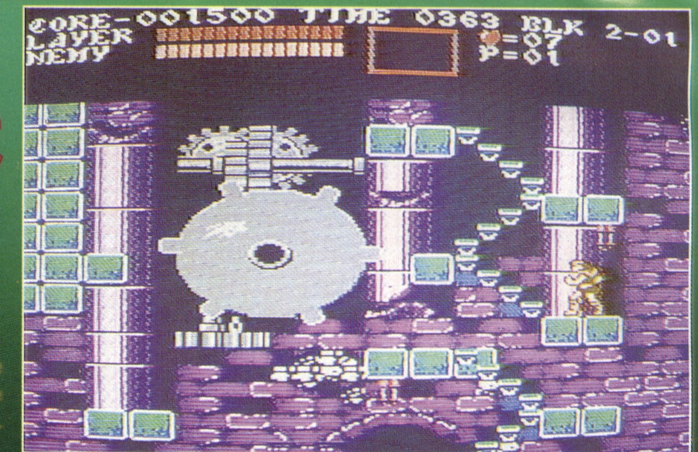


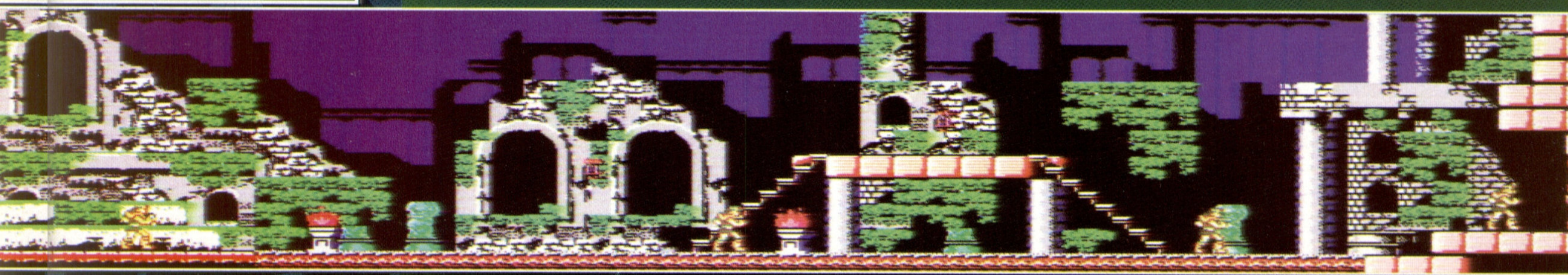




Dracula's Curse Castlevania III

Dans ces engrenages gigantesques, méfiez-vous de ne pas vous laissez entraîner. Sautez sur la terre ferme ou bien une plate-forme dès que possible.





•un très grand nombre de niveaux.
•des passwords bienvenus.
•le choix dans les chemins.
•des musiques inhabituellement bonnes sur cette console.

• la maniabilité n'est pas toujours idéale (tirer et sauter par ex.)

12 **GRAPHISMES**
Pas de quoi s'extasier devant les décors ou bien les sprites, pourtant, l'atout de tout cela tient dans la variété.

13 **ANIMATION**
Ca clignote ça et là, rien de perturbant, il ne s'agit pas des tortues Ninja et l'on ne cherche jamais son sprite à l'écran.

14 **MANIABILITÉ**
Il devient bien délicat d'effectuer un saut et de frapper en même temps. Avec des mouvements difficiles à coordonner, dur de mettre la note maxi.

17 **SON/BRUITAGE**
Si les effets sonores restent médiocres, les musiques, elles, sont surprenantes de qualité. On ne comprend pas pourquoi tous les jeux n'en ont pas d'aussi bonnes.

GLOBAL 94%

Armé de son fouet, Trevor pénètre dans les divers lieux qui composent ce très vaste jeu. A chaque fois, le danger viendra tout autant des monstres que des créatures se promenant dans le voisinage, alors soyez précis dans vos sauts!



Les trois personnages de cette aventure. Tout d'abord, Trevor Belmont. Ensuite, deux esprits que vous aurez libérés en route. Attention, vous ne pourrez pas garder les deux esprits à vos côtés, il faudra faire le choix entre l'un OU l'autre! Chacun de ces esprits aura ses propres compétences, à vous de faire avec et d'en tirer le maximum de profit.

CORE-003500 TIME 0281 BLK 2-
LAYER
NEMY
=13
P=00

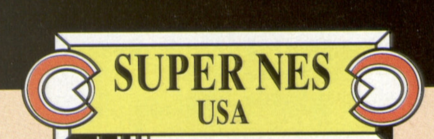
Les éternels balanciers qui caractérisent tout bon Castlevania, ou comment apprendre à être synchro. Et dire que certains escaliers sont plus périlleux! Vous voyez qu'il y aura de quoi faire. Lorsque l'on commence Castlevania III, il faut s'y consacrer un minimum, oublier la Roue de la Fortune, Santra Barbara... Je sais, c'est dur, mais, il faut faire un choix.

COMPUSTORE *Games*

QUE L'ASTUCE SOIT AVEC TOI...

3615 COMPUSTORE

Commandez vos jeux et consoles sur Minitel.
Informations et nouveautés : Rubrique NEWS.
Gagnez des bons d'achats Cadeaux COMPUSTORE en participant à notre Jeu-Concours.



SUPER NES USA

Console SUPER NES + Péritel + transfo + 1 manette

990 F

1 jeu acheté avec 1 console
Super Nes : 1 deuxième manette gratuite

Nouveautés ou autres titres nous téléphoner.

ACCESSOIRES	
Adaptateur universel US & Jap.	
149 F ou 99 F avec 1 jeu acheté	
Capcom CTICK US	690 F
Action Replay pro	450 F
Super Advantage	390 F
ASCII Pad	190 F
Cable Péritel	190 F
Adaptateur secteur	179 F
Dyna One	99 F
JEUX : prix indicatifs à partir de	
Dragon Ball Z (II)	690 F
Dead Dance	590 F
Jungle War II Jap.	590 F
Super Exaust Heat II Jap.	590 F
Batman Return Jap.	590 F
Adams Family	550 F
Bubsy US	550 F
Car men time	550 F
Rushin Beat 2 Jap.	550 F
Human GP Jap.	550 F
Sim Earth US	550 F
Super Baseball 2020 Jap.	550 F
Ningel Mansel Jap.	550 F
Ranema 1/2 n°2 Jap.	550 F
Fatal Fury US/Jap.	550 F
Valken Jap.	550 F
Super Tetris Jap.	550 F
Super Volley-Ball II Jap.	550 F
Soul Blaser US	550 F
Super Star Wars US	550 F
Starfox US	550 F
Adaptateur spécial Starfox	99 F
Actryzer US	490 F
Alien 3	490 F
Battle Grand Prix	490 F
Contrat 3	490 F
Cool World	490 F
Super NBA basketball US	490 F
Jimmy Connors US	490 F
Amazing Tennis US	490 F
Wing Commander US	490 F
Blue Brother US/Jap.	490 F
Tiinytoon Jap.	490 F
Best of the Best US	490 F
Magical Quest US	490 F
Road Runner US	490 F
Spiderman X Men US	490 F
Super Mario Kart US/Jap.	490 F
Axelay US ou Jap.	490 F
Out of this World US	490 F
Phalanx	490 F
Pocky et Rocky	490 F
Prince of Persia US/Jap.	490 F
Tortue 4 US	490 F
God's	490 F
Shangai II	490 F
Sonic Blastman US	490 F
Street Fighter II US	490 F
Super Hight Impact	490 F
Super Strike Eagle US	490 F
Terminator	490 F
Terminator II	490 F
Twin Bee Jap.	490 F
Dragon's Lair US	450 F
Joe et Mac 2 Jap.	450 F
Mec Warrior (Tél.)	
Equinoxe (Tél.)	

IMPORTANT : à l'heure où nous imprimons cette publicité, il est possible que nous recevions d'autres news ou anciens titres. Pour le savoir, appelez-nous. Certains titres sortiront dans le courant du mois ou peuvent être retardés ou simplement en rupture de stock. Tous nos prix peuvent êtres modifiés sans préavis en fonction des cours du change.



MEGADRIVE

Console MEGADRIVE 1 manette + Sonic

990 F

Console MEGADRIVE 2 manettes + Sonic + Street or Rage

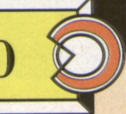
1290 F

ACCESSOIRES	
Pro 2	149 F
Competition pro	189 F
Arcade Power stick	349 F
Action Replay pro	449 F
2 manettes infrarouge	449 F
JEUX	
Sonic 2	395 F
La Petite Sirène	395 F
Talespin	395 F
NHL PA Hockey 93	395 F
Alien 3	395 F
Terminator	395 F
Olympic Gold	395 F
Centurion 2	395 F
Rampart	395 F
Cadash	395 F
Splater House 2	395 F
Aquabatic Game	395 F
Street of Rage 2	395 F
Mickey et Donald	395 F
Batman Return	395 F
Terminator 2	395 F
Road Rash 2	395 F
Monaco GP 2	395 F
Team USA	395 F
LHX Attack Shopper	395 F
Captain America	395 F
Crue Ball	395 F
PGA Tour Golf II	449 F
Tecmo Soccer	449 F
Chase HQ II	449 F
James Bond 007	449 F
King of Monster	449 F
Mohamed Ali Boxing	449 F
Fatal Fury	479 F
Flash Back	479 F
Shining Force (Tél.)	
Amazing Tennis (Tél.)	

Pour les news ou autres titres à venir sur marsr appelez-nous.



NEO GEO



Console + Péritel + transfo 1990 F

Console + jeu (valeur de 690 F)

2590 F

ACCESSOIRES	
Memory card	190 F
Manette Néo Géo	390 F
JEUX	
Nam 75	690 F
Burning Fight	690 F
Alpha Mission 2	690 F
Magician Lord	690 F
Cyber LIP	690 F
Sengoku	690 F
Base-Ball 2020	690 F
Blue's Journey	690 F
Fatal Fury	890 F
Robot Army	890 F
Eightman	890 F
Trash Rally	890 F
Last Ressort	1 090 F
Mutation Nation	1 090 F
Art of Fighting	1 490 F
Fatal Fury 2	1 490 F
Ninja Commando	1 490 F
Super Side Kick (foot)	1 490 F
Base-Ball Star 2	1 490 F
View Point	1 490 F

Autres informations : nous appeler.

GAME GEAR

GAME GEAR + Compilation de 4 jeux : tennis, foot, columnus, et course de voitures

790 F

Promotion limitée

ACCESSOIRES	
Adaptateur secteur	99 F
Gear to Gear	99 F
Loupe	139 F
Master Gear	149 F
Sacoche	199 F
Battery pack	349 F
JEUX	
Wimbledon	250 F
Sonic 2	250 F
Prince of Persia	250 F
Alien 3	250 F
Tasmania	250 F
Indiana Jones	250 F
Batman Returns	250 F
Space Invader	250 F
Spiderman	250 F
Terminator	250 F
Olympic Gold	250 F
Kick off	250 F
Senna GP	250 F
Shinobie 2	250 F
Street of Rage	250 F
Vampire	250 F

Autres titres nous appeler.

COMPUSTORE GAMES 43, rue de la Convention 75015 PARIS. Tél. : 16 (1) 45 78 67 30.

La Boutique COMPUSTORE Games est heureuse de vous accueillir du mardi au samedi de 10 h 30 à 19 h 30 sans interruption. Le lundi de 14 h 30 à 19 h 30. Métro et RER : JAVEL. Sortie périphérique : Porte de Versailles ou de Sèvres.

B O N D E C O M M A N D E

Commande par téléphone : 16 (1) 45 78 67 30 - Bon de commande à retourner à COMPUSTORE 43, rue de la Convention 75015 Paris (ou sur papier libre)

CONSOLES ET JEUX	PRIX
FRAIS DE PORT (Console : 55 F/NEO GEO : 95 F) (Jeux NEO GEO : 30 F) (10 F par produit supplémentaire)	20 F
TOTAL A PAYER (Manette d'arcade NEO Geo ou NINTENDO 35 F)	F

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE/INTERBANCAIRE

DATE D'EXPIRATION :
BANQUE :

DATE DE COMMANDE ET SIGNATURE

Nom
Adresse
C. Postal
Ville
Tél. : Age :

A REMPLIR (INDISPENSABLE)

Mode de paiement : Chèque bancaire ☐ Contre remboursement (+35 F) ☐
Mandat-lettre ☐ Pas de CR article moins de 200 F

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

Je joue sur : SEGA
M. Drive-Jap. ☐ G.GEAR ☐ Mega CD ☐
M. Drive-FR ☐

NINTENDO
SPR. Famicom ☐ SPR. Nes ☐ SPR.Nintendo ☐
NEC CORE GRAPX ☐ CD ROM 2 ☐

QUELQUES INDICATIONS : en payant par carte bancaire ou chèque, vos commandes seront traitées en priorité. Pensez-y. Pour que votre commande soit valide, votre téléphone est obligatoire. Au moment de la parution de ce journal, il est possible que certains titres ou produits ne soient disponibles qu'en cours de mois, retardés ou en rupture momentanée. Nous vous remercions de votre compréhension. Tous nos prix ou offres sont valables pendant la période de parution du journal.

J.P. 04/93

Nintendo

DU SANG, POUR LE MEILLEUR ET POUR LE PIRE !

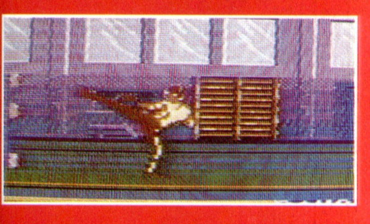
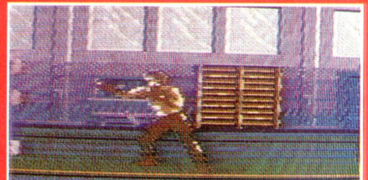
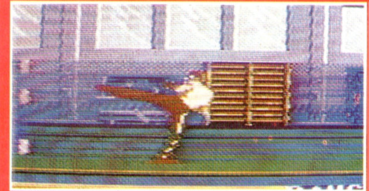
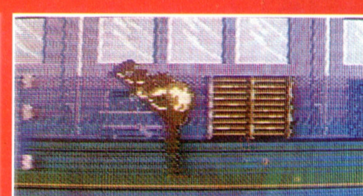
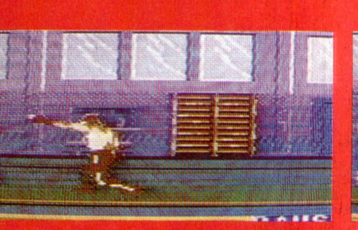
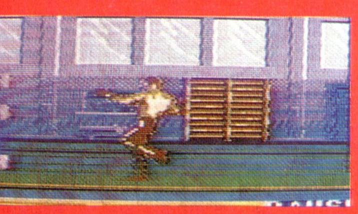
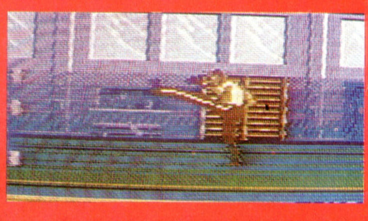
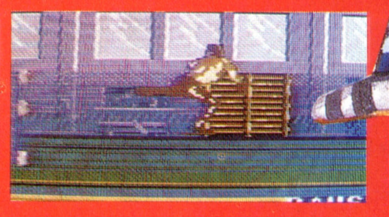


Après des années d'un entraînement intense, vous voilà prêt. Un instant de concentration, la clameur de la salle se fait déjà entendre. Vous voilà prêt à monter sur le ring afin d'arracher le titre que vous convoitez depuis tant de temps. Après ce combat officiel, passage obligé au Kumite. Souvenez-vous du Dux, le champion du Kumite, l'homme au KO le plus rapide du monde (revoyez donc Bloodsport avant de commencer!) Le Kumite, c'est une compétition, mais sans règles! Seul le meilleur combattant peut espérer vaincre. Tous les coups y sont permis, et certains concurrents y sont même morts! Ce n'est pas le moment de douter de vos capacités, la foule vous attend, prête à acclamer le champion!

Contre les plus grands champions ! Un par un, il faudra conquérir tous les titres! Impossible d'accéder tout de suite au top! Il vous faudra arracher les titres les uns après les autres. Un combat de perdu et vos caractéristiques sont en baisse. Pas évident la vie de champion!

BEST OF THE BEST CHAMPIONSHIP Karaté

Appréciez un peu la variété des coups, et encore, il n'y sont pas tous! Vous ne pourrez cependant pas tous les faire dans un seul match. Il vous faut, en effet, choisir en tout début de partie entre différents ensembles de coups. Essayez et choisissez votre favoris!

La jeune fille des lieux, il aurait été dommage de ne pas vous la faire voir.

Sur le ring, après avoir choisi vos possibilités de coups, donnez-vous à fond. Même si les coups sont asez nombreux, dommage que la notice qui accompagne le jeu n'explique pas en détail comment les réaliser ! A vous de voir, avec l'expérience.

Entraînez-vous entre chaque match! Un bon entraînement pourra augmenter vos caractéristiques, seul chemin vert la vistoire.

Il ne faut pas le dire, mais c'est le mythique (et moyenâgeux) Panza Kick Boxing qui se cache sous le nom de Best of the Best. En dehors d'un film pas mauvais du tout, Best of The Best est un jeu de karaté (d'après le sous-titre), ou plutôt de full contact. Une fois que l'on commence une partie, on se trouve entraîné dans le courant de la compétition. Se battre pour obtenir un titre est passionnant. Un effort a été fait pour conserver les graphismes d'origine, et l'animation est véritablement très bonne. De plus, les jeux de ce genre sont rares sur console, alors les fans de sports de combat pourraient bien trouver leur bonheur, en attendant mieux; un mieux qui n'est pas prêt de voir le jour, l'avenir n'appartenant plus au 8bits. T.S.R.



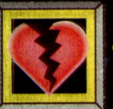
Les jeux "made in France" commencent à faire leur apparition sur console et il faut reconnaître qu'ils sont généralement bons. C'est le cas de Best of the Best qui fut un grand hit de Loriciel sur micro il y a quelques années. Loin des délires spectaculaires d'un Street Fighter II, Best of the Best est plutôt une simulation de combat très réaliste, que ce soit au niveau des coups ou de l'animation des combattants. Le jeu est très bien conçu car il faut absolument s'entraîner très sérieusement pour faire progresser son personnage et bien choisir ses coups pour devenir un champion. Toutes ces qualités devraient séduire les joueurs qui ont vraiment l'esprit de compétition. Un jeu de combat pas comme les autres. AHL

BEST OF THE BEST
CHAMPIONSHIP KARATÉ

EDITEUR • ELECTROBRAIN
GENRE
SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE
1
NOMBRE DE JOUEURS
1 OU 2 (SIMULTANÉ)
CONTINUES
PASSWORDS



- les sprites très bien animés.
- les combattants adverses nombreux.
- le principe du Kumite hors compétition.



- les sons médiocres.



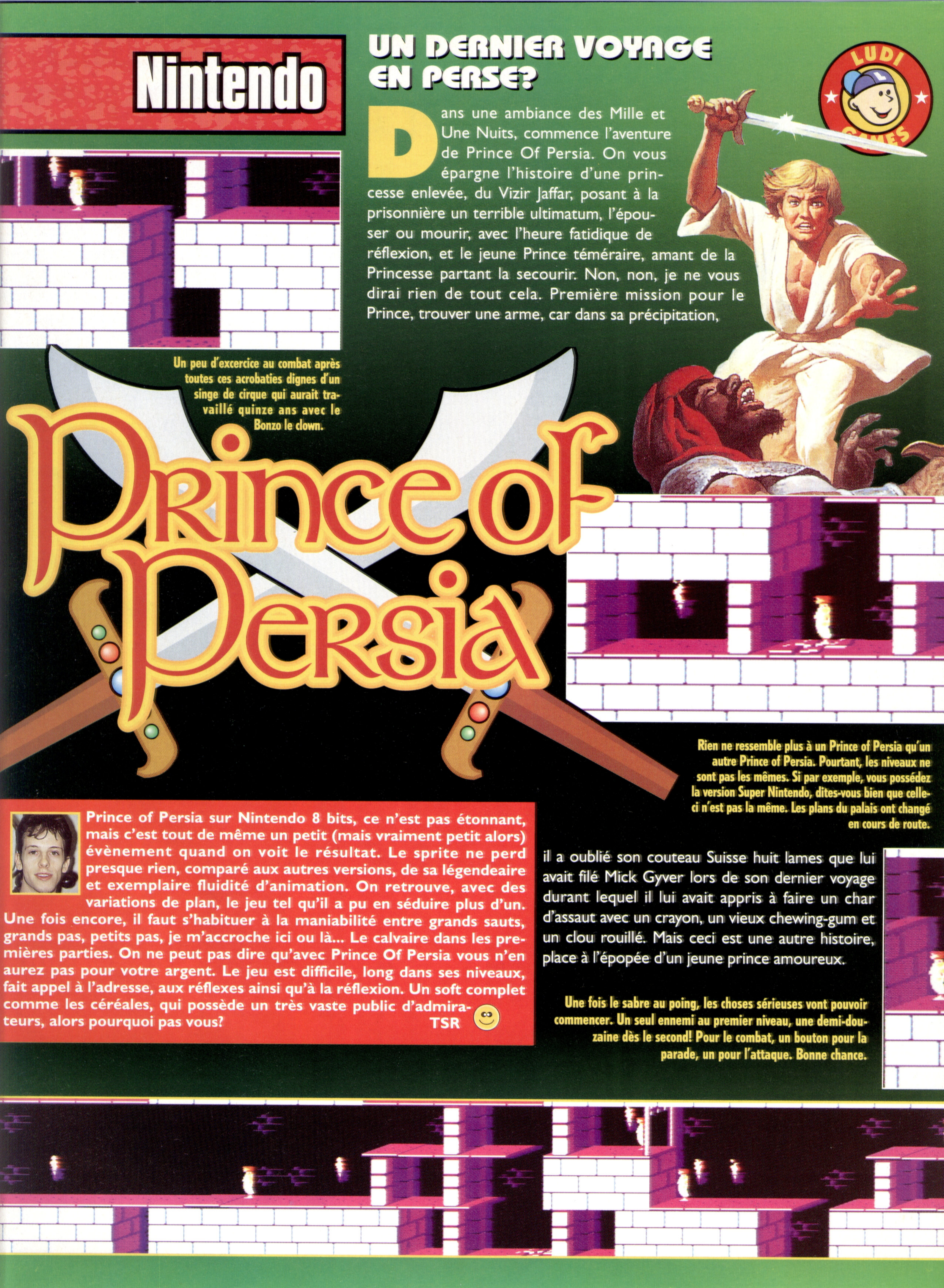
GRAPHISME 14
Peu de sprites, des décors simples, mais le tout est bien réalisé.

ANIMATION 16
Les sprites bougent vite et bien, idéal pour un jeu de sport de combat.

SON 10
Les quelques bruitages sont plus que moyens.

MANIABILITE 13
Il faut s'y faire, d'autant plus que la doc n'explique rien ou presque! Avec le temps, on s'en sort.





Prince of Persia

UN DERNIER VOYAGE EN PERSE?

Dans une ambiance des Mille et Une Nuits, commence l'aventure de Prince Of Persia. On vous épargne l'histoire d'une princesse enlevée, du Vizir Jaffar, posant à la prisonnière un terrible ultimatum, l'épouser ou mourir, avec l'heure fatidique de réflexion, et le jeune Prince téméraire, amant de la Princesse partant la secourir. Non, non, je ne vous dirai rien de tout cela. Première mission pour le Prince, trouver une arme, car dans sa précipitation, il a oublié son couteau Suisse huit lames que lui avait filé Mick Gyver lors de son dernier voyage durant lequel il lui avait appris à faire un char d'assaut avec un crayon, un vieux chewing-gum et un clou rouillé. Mais ceci est une autre histoire, place à l'épopée d'un jeune prince amoureux.

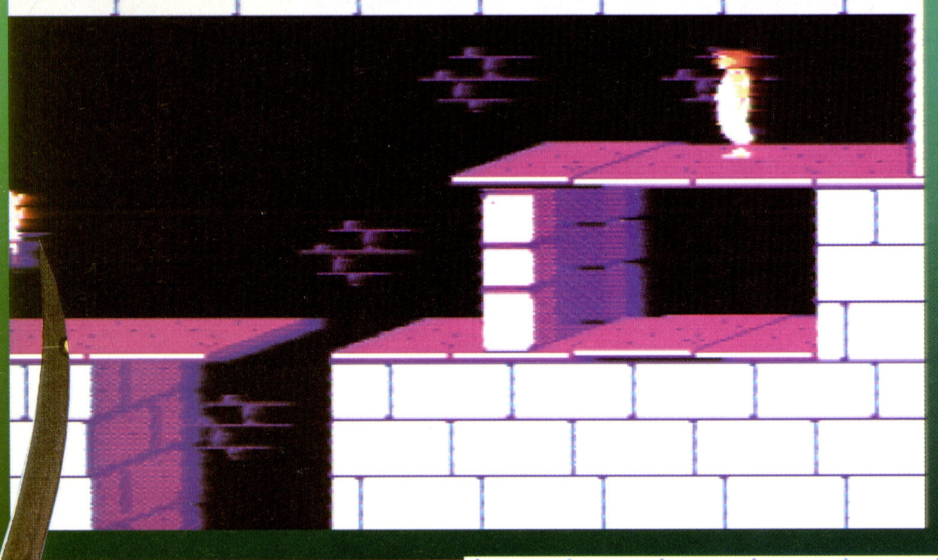
Un peu d'excercice au combat après toutes ces acrobaties dignes d'un singe de cirque qui aurait travaillé quinze ans avec le Bonzo le clown.

Rien ne ressemble plus à un Prince of Persia qu'un autre Prince of Persia. Pourtant, les niveaux ne sont pas les mêmes. Si par exemple, vous possédez la version Super Nintendo, dites-vous bien que celle-ci n'est pas la même. Les plans du palais ont changé en cours de route.

Une fois le sabre au poing, les choses sérieuses vont pouvoir commencer. Un seul ennemi au premier niveau, une demi-douzaine dès le second! Pour le combat, un bouton pour la parade, un pour l'attaque. Bonne chance.

Prince of Persia sur Nintendo 8 bits, ce n'est pas étonnant, mais c'est tout de même un petit (mais vraiment petit alors) évènement quand on voit le résultat. Le sprite ne perd presque rien, comparé aux autres versions, de sa légendeaire et exemplaire fluidité d'animation. On retrouve, avec des variations de plan, le jeu tel qu'il a pu en séduire plus d'un. Une fois encore, il faut s'habituer à la maniabilité entre grands sauts, grands pas, petits pas, je m'accroche ici ou là... Le calvaire dans les premières parties. On ne peut pas dire qu'avec Prince Of Persia vous n'en aurez pas pour votre argent. Le jeu est difficile, long dans ses niveaux, fait appel à l'adresse, aux réflexes ainsi qu'à la réflexion. Un soft complet comme les céréales, qui possède un très vaste public d'admirateurs, alors pourquoi pas vous?

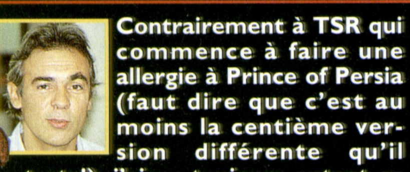
TSR



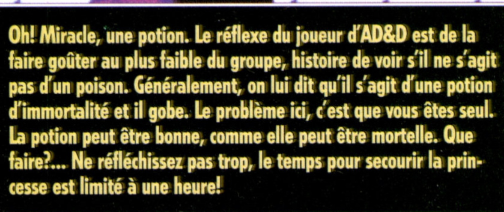
Faute de mourir la corde au cou, pendu sur les ordres du Vizir, vous pourrez tout de même vous pendre (suspendre selon certain) aux parois. Quand je vous disais qu'il y avait un air de ressemblance avec le singe de Bonzo le clown...

PRINCE OF PERSIA

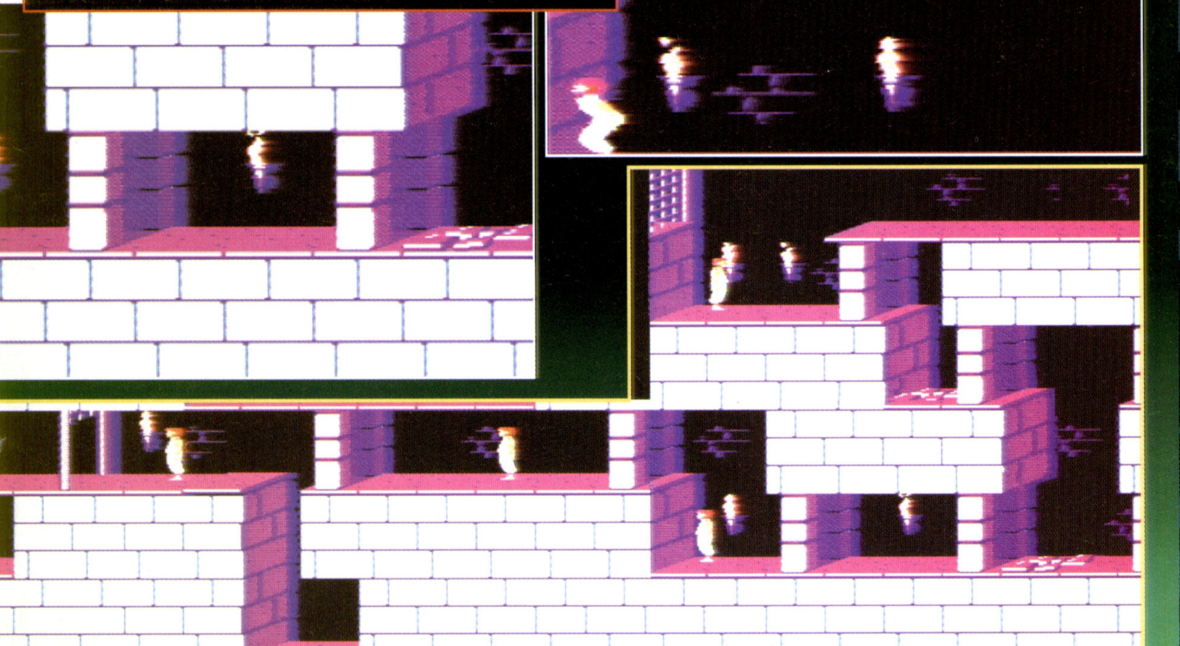
EDITEUR • MINDSCAPE
GENRE • ACTION/ADRESSE
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • PASSWORDS

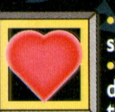


Contrairement à TSR qui commence à faire une allergie à Prince of Persia (faut dire que c'est au moins la centième version différente qu'il teste!), j'aime toujours autant ce jeu. En fait, ce qui fait la force de Prince of Persia c'est le parfait dosage entre action et réflexion et, bien sûr, l'animation du personnage. Tous ces ingrédients sont présents dans cette version, mais je suis quand même déçu car ça coince nettement au niveau de la maniabilité. Dans la plupart des versions, si l'on fait un petit pas près du vide, le personnage fait du sur place s'il ne peut plus avancer alors que sur NES il tombe dans le vide comme un abruti pour aller s'empaler sur des pics. C'est vraiment frustrant ! Ce problème de maniabilité est particulièrement frustrant, mais si la difficulté ne vous fait pas peur, si vous êtes prêt à vous entraîner très sérieusement et si vos nerfs sont assez solides, alors vous découvrirez tout le charme de ce grand jeu et vous y jouerez longtemps, car Prince of Persia ne se termine pas en quelques heures AHL

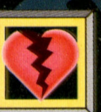


Oh! Miracle, une potion. Le réflexe du joueur d'AD&D est de la faire goûter au plus faible du groupe, histoire de voir s'il ne s'agit pas d'un poison. Généralement, on lui dit qu'il s'agit d'une potion d'immortalité et il gobe. Le problème ici, c'est que vous êtes seul. La potion peut être bonne, comme elle peut être mortelle. Que faire?... Ne réfléchissez pas trop, le temps pour secourir la princesse est limité à une heure!





- une bonne animation du sprite.
- un jeu sur lequel on passe du temps, beaucoup de temps.
- la présence de passwords.



- argl! les couleurs!



GRAPHISMES — 14

Des décors qui ne sont pas magnifiques.



ANIMATION — 17

Un sprite animé avec la fluidité légendaire de Prince Of Persia. Les rares scrollings sont impeccables.

MANIABILITÉ — 15

Il faudrait mettre une note de 05 lorsque l'on commence, et une de 18 lorsque l'on est habitué.



SON/BRUITAGE — 12

Heureusement qu'il est possible de jouer sans la musique. Elle a beau être bonne, elle est stressante après un quart d'heure de jeu. Les bruitages sont corrects.



GLOBAL 83%



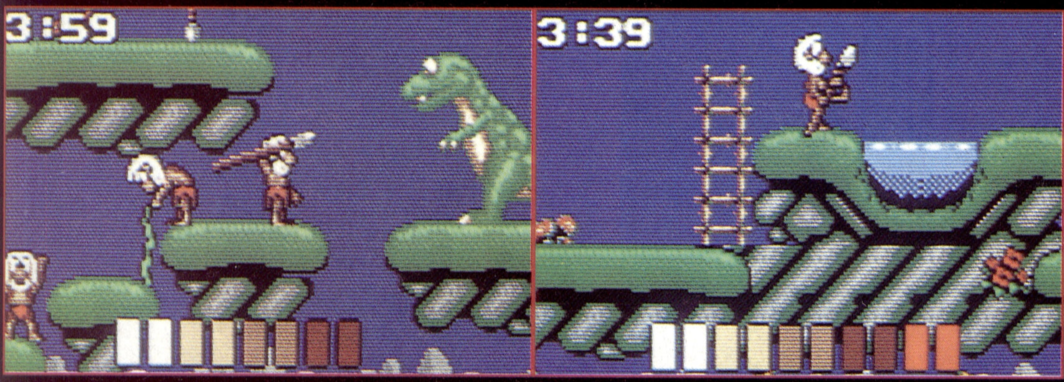
L'INTELLIGENCE AU SERVICE DE LA PREHISTOIRE !



Voici l'une des "épreuves" dans son intégralité, comme vous aurez l'occasion de la voir, en appuyant sur "option 2". Vous pouvez constater que vous serez 5 à devoir accomplir ce parcours, pour accéder tout en haut! Attention, en haut à gauche, un Dinosaure veille!

En voilà un jeu bizarre! Nous qui attendions Lemmings annoncé depuis déjà quelque temps, nous nous retrouvons, au contraire, avec Dinolympics, un jeu qui lui ressemble fortement dans son aspect réflexion. Mais pourquoi donc tout ce remue-ménage? Que se passe-t-il dans cette tribu préhistorique? Eh bien, comme nous à notre époque, avec la surmédiatisation relative aux Jeux Olympiques et à laquelle personne n'échappe, ils veulent, eux aussi, créer leurs propres Jeux, sans m&m's ni Coca Cola! Chaque membre du clan peut participer, et c'est même recommandé car toutes les épreuves requièrent au minimum, 3 personnes. A chaque parcours, vous devez réussir à traverser des chemins hostiles, avec des dénivelés qu'on ne pourrait franchir seul. La courte échelle est un moyen très usité! Mais il n'y a pas que ça. Vous devrez utiliser des objets tels que des lances pour jouer les Bubka, des torches pour brûler les arbres encombrant la route, et vous pourrez même avoir recours au sorcier du village pour créer ces ustensiles, si vous ne les avez plus! D'une difficulté progressive, avec un temps imparti pour chaque épreuve, vous risquez de vous arracher les cheveux très vite!

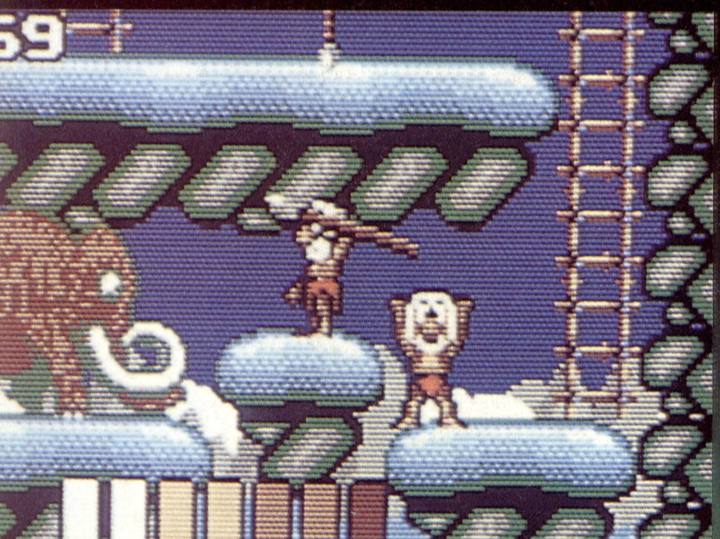
DINOLY



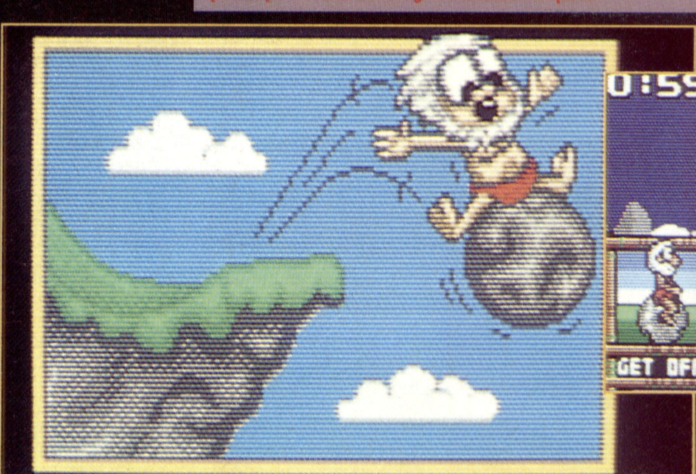
LA LANCE- La lance vous servira soit à sauter d'un bord à un autre, -comme quand de l'eau vous gêne légèrement-, en accomplissant un saut à la perche, ou bien à éliminer un monstre préhistorique, tel ce redoutable Tyranosaurus!



LA COURTE ECHELLE- Lorsque vous sélectionnerez l'icône "support", vous pourrez choisir un des membres du clan, afin qu'il puisse faire la courte échelle à l'un de ses frères. Ainsi, en se plaçant devant l'obstacle naturel, ce dernier pourra passer sans dommage et continuer la quête.



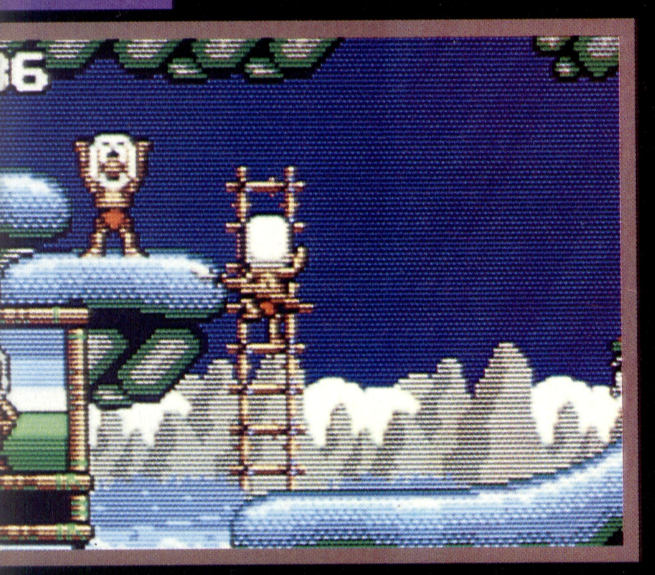
Sur cette image, on voit très bien les actions qu'il faut accomplir: l'un des "sportifs" aide le deuxième à monter et, celui-ci, grâce à la lance qu'il a récupérée, s'occupe du cas de notre cher Mammouth qui bloque malencontreusement le chemin.

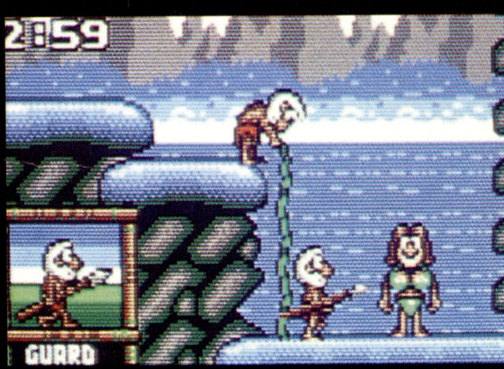




Il faudra souvent faire appel au sorcier du village pour pouvoir lui demander de créer, d'une façon magique, soit une lance, une torche ou bien un boulet de pierre! Chacun ayant évidemment une fonction essentielle.

MPICS



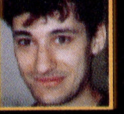


Pendant que l'un des Olympiens tient en respect un étranger, son compagnon lui tend une liane pour l'aider à grimper illico presto! C'est vrai, on ne sait jamais avec ces gens-là, il suffit qu'on ait le dos tourné et puis, comme ça, sans prévenir, ils vous...



Wouaaah, quelle chevauchée! Grâce à l'option "get off" que vous rencontrerez après le niveau 3, vous pourrez vous servir d'un boulet de canon en pierre, afin de traverser un passage inaccessible, à la façon du baron de Münchausen!

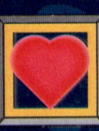
C'est la première fois que sur la Lynx, nous avons le droit de jouer à un jeu de ce type, où la réflexion prime autant que l'action et où l'on doit utiliser plusieurs personnages pour accomplir certaines actions. Eh bien, il se trouve que c'est une franche réussite! La difficulté est bien dosée, les hommes des cavernes sont très bien animés et très marrants et les musiques sont vraiment au top niveau sur la portable d'Atari. Le nombre d'actions, qui semble limité au début, se trouve rapidement renforcé par d'autres verbes fort utiles. En conséquence, Dinolympics s'avère être un jeu réellement prenant qui n'est pas près de vous lasser!



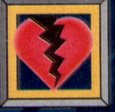
TRAZOM

DINOLYMPICS

EDITEUR
ATARI
GENRE
ACTION/REFLEXION
DIFFICULTE
MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE
1
NOMBRE DE JOUEURS
1
CONTINUES
PASSWORDS



- Des graphismes vraiment très plaisants.
- Des musiques superbes, différentes à chaque niveau! Lemmings a du souci à se faire!
- Une maniabilité vraiment d'enfer !
- Une difficulté progressive.



- Des bruitages trop moyens.

GRAPHISMES 16
Ils sont très beaux mais j'aurais préféré que les couleurs adjointes aux dessins soient plus vives et plus nombreuses.

ANIMATION 15
Une animation très acceptable, mais le fait de changer de personnage nous montre qu'elle est un chouïa saccadée.

MANIABILITÉ 17
Là, pas de problème! Les commandes sont un peu rébarbatives au début, mais deviennent vite aisées avec le temps.

SON/BRUITAGE 17
Sur Lynx, j'ai rarement entendu mieux au niveau des musiques. Par contre, les bruitages sont beaucoup trop ternes!



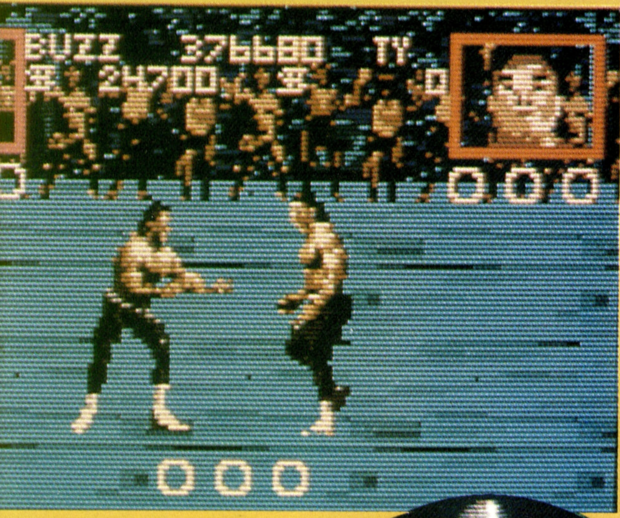
SHOW NO MERCY!



Même au sol, Buzz le catcheur ne fait pas de cadeau à ses adversaires. De bons coups de latte dans le ventre suffisent à le mettre hors d'état de nuire.

Ce titre est loin d'être nouveau! Depuis que le jeu, crée par Tengen, est sorti én Arcade, on a vu déferler pas mal de conversions sur console, mais aussi sur micro. Je suis d'ailleurs persuadé que vous connaissez tous la fabuleuse histoire de ces combattants de l'impossible, qui ont été réunis dans l'un des endroits les plus louches des Etats-Unis (il n'y a que l'embarras du choix!), pour s'affronter et connaître l'être le plus fort sur Terre. Bien sûr, certains sont venus pour la gloire, mais d'autres assoiffés de pognon bien frais, n'ont pas fait le voyage exclusivement pour brandir un trophée! D'ailleurs, trois hommes, venus dont ne sait où, sont de la fête. On dit que l'un est catcheur, l'autre pratique le Taekwendo et que le dernier est maître ès Karatéka! Vous, joueurs, pourrez choisir l'un deux et, enfin, vaincre une bonne fois pour toutes, celui qui vous nargue sans cesse et que l'on nomme Chainman! Mais méfiez-vous quand même, car il est courant de voir des ustensiles tels que couteaux ou tabourets, voler à travers la pièce!

PIT-FIGHTER



Après trois combats sanglants, vous devrez affronter votre double! Au bout de 3 K.O. technique, la victoire sera déclarée.

JUST WAIT
CREDITS: 4

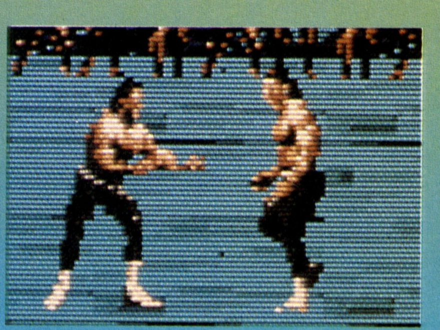
Voici Chainman, celui qui n'arrête pas de vous défier! Au bout du compte, je suis sûr que vous l'aurez.



Eh oui, même les femmes sont de la partie! Pour elles, comme pour les autres: pas de pitié!

Sur une console portable, en l'occurrence la Lynx, on était loin de se douter qu'une prouesse technique de ce genre puisse un jour se réaliser! Les zooms des personnages ainsi que leur digitalisation sont tout simplement grandioses, en regard des capacités de la machine. D'un autre côté, on aurait aimé un jeu un petit peu moins beau mais un peu plus jouable, les coups étant difficiles à exécuter. Ainsi, faire le coup spécial, qui est l'apanage de chaque "héros", se révèle être une véritable gageure. Mais n'allons tout de même pas jusqu'à affirmer que ce n'est pas possible, car j'y suis quand même arrivé! D'ailleurs, à part Kung Food c'est l'unique jeu de baston sur cette console, alors ne nous plaignons pas trop.

TRAZOM



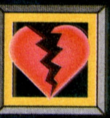
Le coup de pied haut en pleine poire! Radical contre les maux de tête!

PIT FIGHTER

EDITEUR · ATARI
GENRE
BASTON
DIFFICULTE
MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE
1
NOMBRE DE JOUEURS
1 OU 2 (PAR CABLE)
CONTINUE
NON



- De très bons zooms sur Lynx!
- Des graphismes digitalisés très bien rendus.
- Une assez bonne animation.



- Une maîtrise des coups assez difficile.
- On aurait aimé mieux au niveau des bruitages.



GRAPHISME

Les digitalisations des personnages sont peut-être meilleures que celles de la version Megadrive!



ANIMATION

C'est assez bon dans l'ensemble, même si elle tend parfois à être un tout petit peu saccadée.



SON/BRUITAGE

Les musiques ne sont franchement pas terribles, de même que les bruitages.



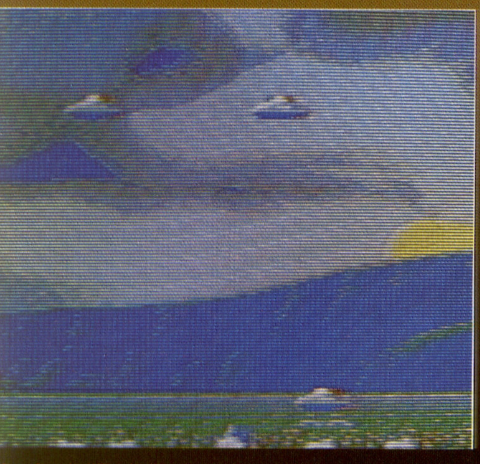
MANIABILITE

A ce niveau-là, on a quand même vu mieux! La prise en main est assez ardue au départ, mais va en s'améliorant sensiblement.



Game Gear

LA VRAIE NOSTALGIE DU SHOOT!

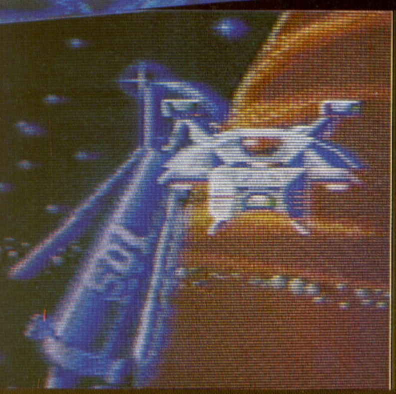


Là, c'est le "Battle Mutilation Round"! Il faut éviter que les soucoupes ne s'emparent de vos vaches, à l'aide d'aspirateurs hydrodynamiques!

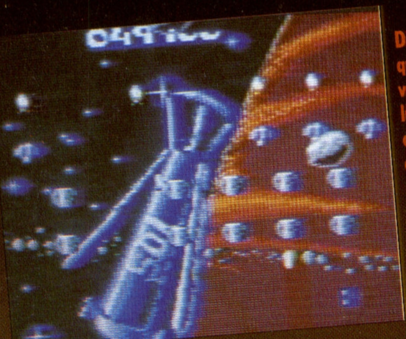
Avant toute chose, permettez-moi de vous dire que Space Invaders est certainement le plus vieux jeu vidéo apparu dans le monde, après, peut-être, un fameux jeu de tennis muni de barres verticales en guise de raquette. C'était en 1978, et il fut l'oeuvre d'un japonais, Monsieur Nishikado! A l'époque, ce fut une véritable révolution non seulement ludique, mais aussi certainement sociale. Un phénomène sans équivalent auparavant venait de voir le jour. Le jeu vidéo, tel que nous le connaissons aujourd'hui, était né! Domark, sous l'oeil attentif de Taito, nous ressort l'ancêtre sur notre Game Gear! Les nostalgiques seront certainement les plus comblés, de même que les plus jeunes, qui vont enfin voir de quoi l'histoire du jeu vidéo était faite dans le temps. Pour ce qui est du scénario, on a l'impression, là aussi, qu'on en était au début, puisque encore et toujours, les Extra-terrestres (qui sont mes amis, je vous le rappelle!), ont dans leur triste dessein d'envahir la Terre! Vous seul, armé de votre vaisseau supra-atomique, pouvez les envoyer paître à l'autre bout de l'univers. L'ambition des E.T. est aussi de s'emparer de vos vaches pour se nourrir de leurs enzymes vitales. Si vous ne les arrêtez pas bien vite, ils risquent ensuite de "passer" aux êtres humains!

SUPER SPACE INVADERS

Dans le deuxième niveau, les vaisseaux ennemis tournoient dans une danse macabre, avant de lancer toutes leurs attaques contre votre minuscule vaisseau!



L'un des Boss du jeu. S'il semble coriace au premier abord, vous devez savoir qu'il a un point faible. Et je vous le donne en mille: vous devez tirer sur ce point faible!



Dans ce décor plus qu'inquiétant, vous allez devoir lutter contre les ennemis habituels et contre des météorites qui vous arrivent droit dessus. Tirez sans arrêt si vous voulez rester en vie!

Bien que ce soit une excellente initiative de ressortir un hit qui fut le Père des Jeux Vidéo, je ne crois vraiment pas qu'il puisse faire le poids avec ce qui existe actuellement. Même s'il n'y a pas grand-chose en matière de shoot sur la Game Gear, à part Aerial Assault, Fantasy Zone, ou à la limite G-Loc, qui ne sont tout de même pas des chefs-d'oeuvre, je ne pense pas que ça révolutionne le genre! On est confronté, d'emblée, au manque crucial de maniabilité et aussi au fait que le vaisseau ne peut tirer en rafales. Il est vrai qu'à l'époque, le tir automatique on ne connaissait pas! Ajoutez à cela un intérêt plus que limité quand on voit ce qui sort actuellement, je dirai que ce jeu est, avant tout, réservé aux nostalgiques et aux collectionneurs. J'ai dit!

TRAZOM



Si vous voulez gagner un bonus de tir, abattez la soucoupe volante qui passe parfois tout en haut de l'écran. Il faut viser très juste, et ne pas se faire descendre par les autres vaisseaux!

SUPER SPACE INVADERS

EDITEUR • DOMARK
GENRE
VIEUX SHOOT THEM UP
DIFFICULTE
MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE •
3
NOMBRE DE JOUEURS
1 OU 2 (AVEC CABLE)
CONTINUES
3



• Ce bon vieux Space Invaders !



• Sons très inférieurs à ce qui se fait d'habitude. A-t-on voulu reproduire ceux qui existaient à l'époque?
• Maniabilité loin d'être souple!
• Décors trop sombres, mornes.

GRAPHISMES — 11
Ils ne semblent pas avoir bougé d'un iota depuis plus de 15 longues années de bons et loyaux services.

ANIMATION — 10
C'est loin d'être génial, loin de là. C'est trop terne et beaucoup trop sombre sur une si petite console.

SON/BRUITAGE — 11
On retrouve encore les sempiternels "tip-tip!" ou autres "bip-bip!" du jeu qui firent sa renommée dans le temps!

MANIABILITE — 12
Elle n'est franchement pas terrible, surtout qu'en plus, les tirs en rafales ne sont pas là!



Game Gear

LA JUNGLE EN FOLIE!

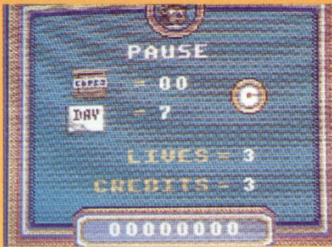
Je suis persuadé que tout le monde a entendu parler, au moins une fois dans sa courte ou longue vie, des tonitruantes aventures des héros du "Livre de la jungle". Ce dessin animé, créé par Walt Disney il y a plus de dix ans, avait connu un véritable succès auprès du public, grands et petits. Aujourd'hui encore, grâce aux cassettes vidéo, des milliers de personnes peuvent découvrir ou redécouvrir cette fantastique fresque. Dans cette histoire, des personnages hauts en couleur ont vu le jour; deux d'entre eux nous intéressent plus particulièrement. Il s'agit de Baloo, l'ours débonnaire et nonchalant (un peu comme Olivier!), et Kit, une souris malicieuse et rusée (comme TSR!). Ces deux compères, malgré leur différence de caractère, ont réussi à monter une Compagnie Aérienne qui, à travers le monde entier, dessert des dizaines de lieux, en transportant des passagers et du fret. Un jour, il leur est proposé de faire un concours où il s'agira de faire le tour du monde le plus vite possible. Le record étant détenu par Shere Khan le Tigre, un ancien ennemi commun, en 8 jours, vous avez tous compris qu'ils devaient faire moins... Avec des phases de plates-formes entrecoupées de shoot'em up à bord de leur avion, ils vont devoir se servir de leurs armes blanches (un lance-pierres et une sorte de jokari!) pour déjouer les plans machiavéliques du tigre!





Baloo sur une caisse en train de tirer! Au fait, si vous voulez la prendre, il suffit de baisser la manette!

Et moi qui vous disais que c'était vraiment un jeu de plates-formes! Regardez donc tout ce que vous devez faire pour accéder en haut. En plus, un



En appuyant sur "pause" durant le jeu, vous verrez le nombre de caisses réunies, ainsi que le nombre de jours qu'il vous restera pour accomplir votre tâche.

Depuis Sonic 2, on n'avait pas pu goûter à un jeu de plates-formes aussi amusant. La réalisation est en tous points exceptionnelle, surtout pour ce qui est des décors qui semblent sortis tout droit du dessin animé! Le fait qu'il faille ramasser un nombre précis de caisses pour pouvoir accéder au niveau suivant est réellement une bonne chose, car cela vous fait réfléchir un tout petit peu, vous fait retourner sur vos pas, bref, allonge la durée de vie du soft! Quand on sait qu'il y a pas mal de salles secrètes à découvrir, on peut penser jouer un laps de temps plus que raisonnable. Talespin a également pour lui de posséder une excellente bande-son, ce qui le conforte dans son rang de très bon jeu! Vraiment une cartouche plaisante!



TRAZOM



Au départ, vous avez le choix entre Baloo et Kit. Leur différence durant le jeu est quasiment nulle, si ce n'est leur poids qui diverge totalement! Par contre la tête d'ahuri, ils l'ont tous les deux!

TALESPIN

EDITEUR · SEGA

GENRE · ACTION PLATES-FORMES

DIFFICULTE MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE 1

NOMBRE DE JOUEURS 1

CONTINUES 3



- C'est Walt Disney!
- Des graphismes somptueux, on en redemande!
- De belles musiques.
- Plein de passages secrets!
- Une bonne durée de vie.



- Une maniabilité parfois louche.



GRAPHISMES

Comme je l'ai dit, c'est véritablement le point fort de ce jeu. Ce sont certainement les plus beaux sur Game Gear!



16 — ANIMATION

Un bon scrolling multidirectionnel, des animations, somme toute, réussies, que demander de plus?

17 — SON/BRUITAGES

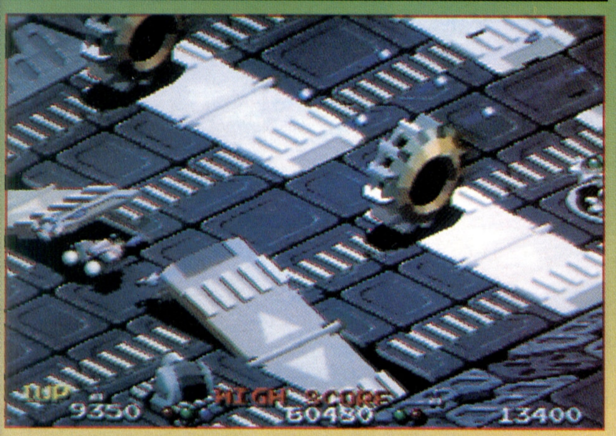
Des musiques sublimes, et même fabuleuses en regard des bruitages qui sont moins subtils.

15 — MANIABILITE

Par moment, il arrive que l'on soit surpris par une manoeuvre, mais c'est assez rare pour qu'on épilogue.



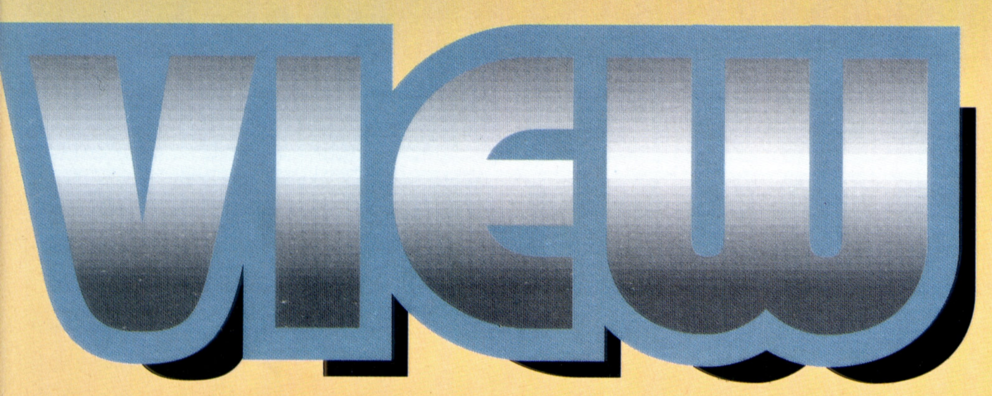
Neo Geo



Admirez ces rouages géants qui vous écraseraient comme rien! Placez-vous au milieu du chemin si vous ne voulez pas finir comme Charlot dans "Les Temps Modernes"!

UN POINT DE VUE BIEN RADICAL !

Que dire pour vous présenter ce titre, si ce n'est qu'il fait parie de la lignée des jeux que l'on n'est pas prêt d'oublier avant bien longtemps! Désormais, et comme c'est le cas pour quelques programmes complètement déments, il y aura l'avant "View Point" et l'après "View Point"! Avec une vue en 3D isométrique munie d'un scrolling diagonal (eh oui, c'est possible!), votre seule ambition sera de rester en vie et puis, quand même, de blaster toute cette racaille d'envahisseurs qui viennent, une fois de plus, troubler notre quiétude et se mêler de nos petites guerres pépères qui pullulent à la surface de la Terre! Bon, ce n'est pas très grave, finalement, car avec tout l'armement dont vous allez disposer, les Aliens qui se sont mystérieusement mués en insectes ou autres crustacés, vont devoir subir les multiples assauts que vous allez leur infliger! Allez, courage, ils n'ont plus que quelques heures à vivre! Grâce aux petits modules qui vont se fixer à vous dès le début, et aux 3 bombes dévastatrices que vous allez pouvoir récolter, il ne devrait pas y avoir trop de problème pour arriver jusqu'au Boss du deuxième niveau! Ensuite, ça se gâte d'une façon exponentielle! Il y en a partout, de tous les côtés, et seuls, les grands joueurs comme Manu, en sortiront vivants, sans avoir 43 ou 44 crédits!! Ma bien ouais, c'est bonificatoire!



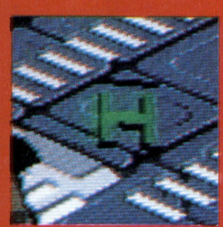


LES BONUS



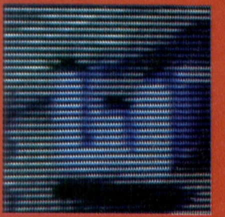
THE FIRE BOMB (F)

En ramassant cette lettre, vous allez pouvoir lancer une vague de feu qui dévastera tout sur son passage!



THE HOMING BOMB (H)

Cette bombe permet de lancer des missiles à tête chercheuse sur tous les ennemis alentour, et sur les points faibles des Boss!



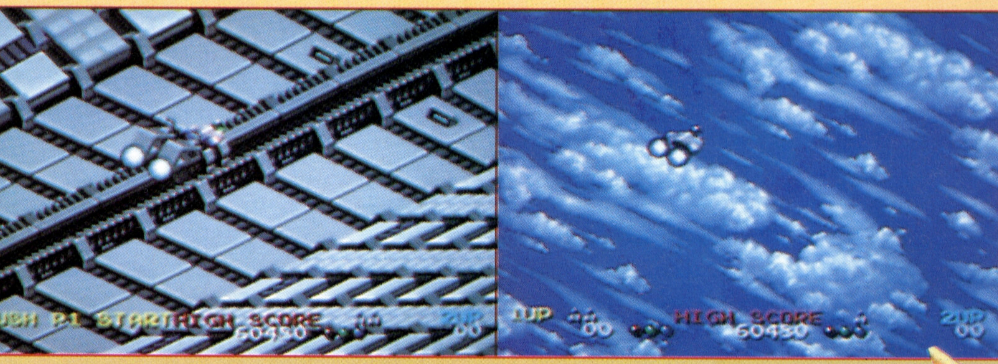
THE SCHOCWAVE BOMB (W)

Vous allez pouvoir, grâce à cette arme, créer une véritable onde de choc nucléaire qui détruira tout dans le périmètre.



THE STAR (ETOILE)

Cette étoile-bonus vous donnera beaucoup de points en plus. Quand on sait que l'on gagne une vie à 50000 pts, on ne fait pas la fine bouche!

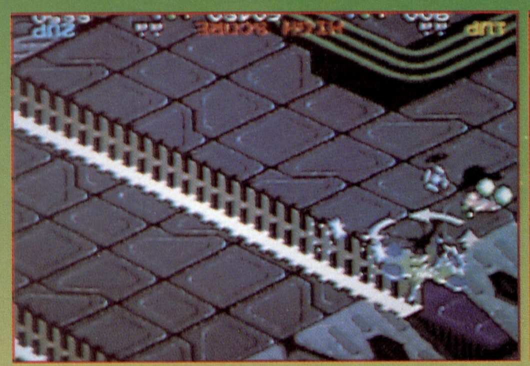


Ça y est, c'est le décollage! Vous avez attaché votre ceinture de sécurité, armé votre appareil, fumé votre dernière cigarette, bu votre dernier verre, mangé votre dernier couscous, voté une dernière fois...



Le monstre en forme de serpent est vraiment l'un des plus beaux du jeu! Et avec ça, il est superbement animé. Pour l'avoir, il vaut mieux l'esquiver car il se dandine énormément!





Vous devrez vous-même vous frayer un chemin! La preuve: il faudra tirer sur ce tourniquet (dans le bon sens) pour pouvoir ouvrir cette grande porte coulissante!



Ici, il va falloir tirer sur les véhicules rouges, pour pouvoir aller un petit peu plus loin et ne pas finir écrabouillé!



Le Boss du niveau 1 n'est pas très coriace, mais il a une fâcheuse tendance à vous foncer dessus! Les bombes devraient suffire à en venir à bout!

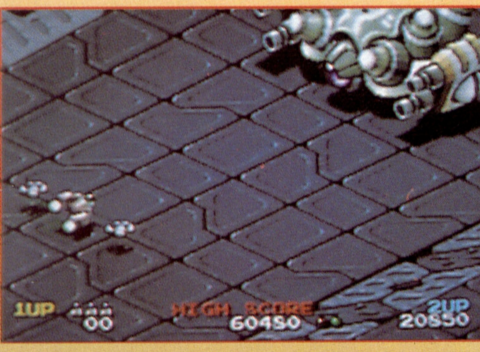


Voici la bombe de feu en action! On distingue vaguement un poisson géant se faire griller derrière! A table!

INT



Ces grands ressorts articulés sont doués d'une animation époustouflante! Concentrez votre tir en laissant votre doigt appuyé sur le bouton, c'est radical!



Oh, le beau poisson tout bleu qui nous laisse des mines! Heureusement, j'ai mon champ protecteur...



Regardez-moi ça! Des vestiges millénaires, sans doute ceux d'une civilisation perdue! C'est sublime.



Des serpents de mer sortent de leur trou et sont indestructibles! Il faut juste les éviter.

SAMMY ET LES AUTRES

Tout d'abord, ce qu'il faut savoir, c'est que ce jeu n'a pas été fait par SNK, comme c'est le cas pour 85% des jeux sur Neo Geo, mais par Sammy Corporation. Et si la cartouche est restée longtemps introuvable en France, c'est que Sammy et SNK ont eu quelques différends; de ce fait, View Point n'a pu être édité qu'à 600 exemplaires, qui sont évidemment partis comme des petits pains! Mais j'apprends à l'instant, mesdames et messieurs, que le litige vient de cesser et que, finalement, Guillemot, le distributeur officiel vient d'obtenir le droit de diffuser ce magnifique jeu! Eh oui, pour notre plus grand plaisir, on va tous pouvoir se le procurer sans aucun problème! A ce propos, nous tenons à remercier très chaleureusement nos amis d'Arkadoid qui nous ont fourni la cartouche pour que nous puissions la tester. D'ailleurs, elle est disponible chez Arkadoid!

VIEW POINT

EDITEUR
SAMMY CORPORATION
GENRE • SHOOT-THEM-UP
TAILLE CARTOUCHE
74 MB
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE
5
NOMBRE DE JOUEURS
1 OU 2 ALTERNATIVEMENT
CONTINUES
3 (+MEMORY CARD)
VU ET DISPO CHEZ ARKADOID



• Des décors absolument fa-bu-leux! Une maniabilité hors-pair qui n'est pas gênée par le scrolling en diagonal. Une originalité dans les monstres qui semblent "faits" en 3D face pleine. Des musiques techno/rap qui arrachent vraiment un maximum! Un intérêt rare pour ce type de jeu: toute la rédaction a essayé View Point!



• Quelques ralentissements. Une très grande difficulté.

18 — GRAPHISMES
Ils sont sublimes et surtout originaux: on dirait qu'ils sont en 3D face pleine!

17 — ANIMATION
Tous les monstres sont extrêmement bien animés, malgré quelques petits ralentissements.

18 — MANIABILITE
Elle est tout simplement parfaite; la manette semble avoir été créée pour ce jeu!

19 — SON/BRUITAGES
Des musiques moitié techno, moitié rap qui tranchent, des sons vraiment très bons, que dire de plus?

GLOBAL 96%



Le Boss du niveau 2! Tintintin! D'abord, c'est un crabe tout rouge et très dur à battre (merci Manu!) et, ensuite, on a une larve de crabe vraiment moche!



Enfin au niveau 3! A peine arrivé, on nous reçoit avec des pointes peu amicales! Gardez votre sang-froid, please!

Les abeilles sortent de leur ruche à vive allure. Gardez votre gauche et ce sera bon!





Ca y est, voilà le Boss du niveau 3! Concentrez bien votre tir et faites très attention à la chenille derrière vous



VIEW POINT CONTRE LAST RESORT

Ce sont les deux derniers shoot'em up de la Neo Geo, et il semble donc tout à fait normal que nous les confrontions. Pourtant, on a vraiment l'impression de c'est la bataille du pot de fer contre le pot de terre! View Point est tellement impressionnant, tellement novateur, même si le premier shoot qui exploitait ce genre de vue était Zaxxon sur Colécovision (CBS) il y a près de 10 années! Eh oui, Last Resort semble dépassé sur tous les plans: celui de la musique et des bruitages; celui de la beauté: c'est Cindy Crawford face à Jackie Sardou; et enfin sur la plan de l'intérêt complètement relancé par ce "re-nouveau" shoot! Le seul point fort de Last Resort, c'est les zooms. A part ça, il n'y a pas photo, View Point est véritablement géantissime!

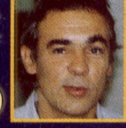


Depuis Zaxxon, aucun éditeur (merci Sammy!) n'avait exploité le système du shoot'em up en 3D isométrique! Il aura donc fallu attendre près d'une décennie pour voir réaliser sur la Rolls des consoles un jeu reprenant cet aspect très intéressant. Gageons que les éditeurs de tout poil sauront reprendre le flambeau pour que View Point ne demeure pas un simple feu de paille! Car il est vraiment trop fabuleux! Cette vue, d'ailleurs, s'accommode parfaitement avec l'ergonomie de la manette, contrairement à Last Resort ou à Andro Dunos. C'est un avis personnel! Tout est sublime, à part les quelques ralentissements qui surviennent quelquefois! Peut-être est-ce dû au fait que les musiques sont vraiment fabuleuses et qu'elles prennent trop de place mémoire? En tout cas, heureux possesseurs de Neo Geo, vous devez vous procurer ce jeu, c'est un ordre!



TRAZOM

Je ne fais pratiquement jamais de tests sur Neo Geo parce que je n'aime pas beaucoup les jeux SNK. Mais là, je dois dire que j'ai vraiment craqué pour View Point, ce qui s'explique sans doute par le fait que ce jeu n'a pas été réalisé par SNK ! View Point est un remake de Zaxxon , le légendaire jeu d'arcade de Sega. Mais attention, c'est un remake, mais c'est également une super production qui surclasse très largement son modèle. La réalisation est fabuleuse (on ne va quand même pas pinailler pour quelques petits ralentissements de temps en temps!) Un jeu comme ça ça ne se raconte pas, ça se vit ! Je ne suis pas un débutant en la matière car ça fait bien des années que je casse de l'alien sur toutes les machines, mais ce shoot them up m'a filé une sacré claque ! A propos, je ne serais vraiment pas contre une bonne conversion de View Point sur Super Nintendo ou sur Megadrive.



AHL

ENFIN DU VRAI "FUCHEBOL"!

Une présentation courte mais,comme toujours, fabuleuse. Il faut vraiment la voir pour en croire ses mirettes! Et tout ça avec une animation mémorable!



Même sous la pluie, vous devez jouer! Il n'y a pas de "mais"! Ecoutez plutôt les bruits des crampons sur les flaques d'eau!



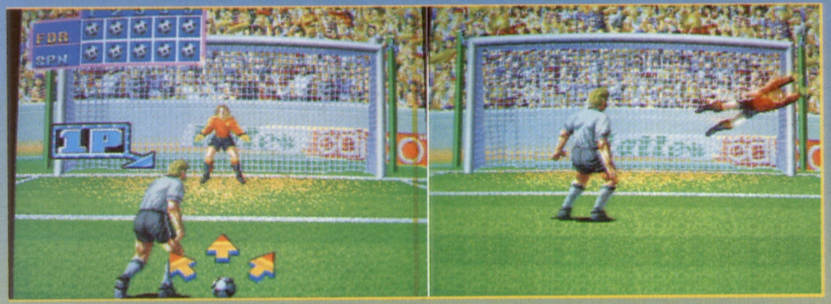


Ici, vous pouvez voir les 12 équipes que vous pourrez choisir. Au passage, remarquez l'équipe des Superstars qui arbore le fameux drapeau gris! Ca fait peur, non?



Nous sommes le lendemain du match du Paris Saint-Germain au Real de Madrid et l'on se réveille avec une gueule de bois comme ça! On vient de se faire étriller 3-1 et l'on n'aime pas vraiment les choses de ce genre, nous, les amoureux du ballon rond. Mais heureusement, on va pouvoir s'éclater sur le meilleur jeu de foot jamais conçu pour une console! Grâce à Super Sidekicks, vous allez pouvoir jouer contre les meilleures équipes du monde. Il y en a 12 au total, parmi lesquelles le Brésil, la France, la RFA (eh oui!) plus une équipe spéciale qui réunit tous les meilleurs joueurs de la Planète: la Superstar! Il sera également possible de disputer une SNK Cup, où vous serez "placé" dans l'une des deux poules (ou groupe). Là, il faudra d'abord disputer 5 matchs préliminaires avant de gagner les 1/2 finales puis la finale proprement dite.





LES TIRS AU BUTS En cas d'égalité, dans la SNK Cup, vous avez le choix entre des prolongations (en fait, le continue), ou bien la séance ô combien stressante des tirs aux buts. Face au but, placez la balle dans n'importe quel endroit des caisses. En tant que gardien, seule la direction (et non le bouton de tir) comptera, à condition d'agir très promptement!

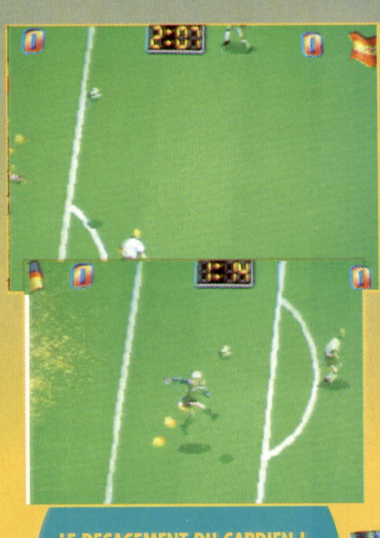


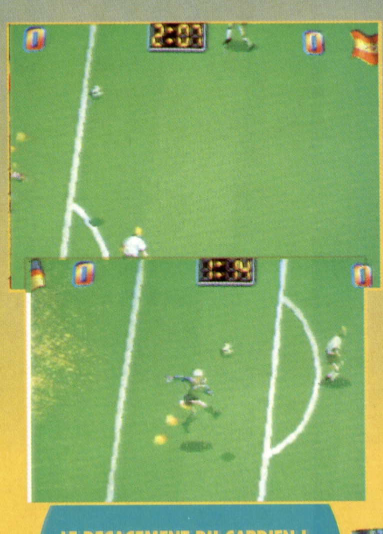
Le retourné, lorsque vous êtes devant les caisses adverses, peut s'avérer être une arme redoutable... s'il est bien exécuté et dans les angles, c'est mieux!



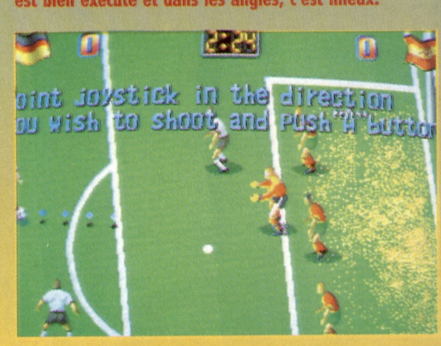
Cette image nous présente les deux protagonistes de l'équipe des Superstars et de l'Italie qui vont s'affronter dans l'arène dans quelques instants! Regardez la mimique : "ma qué, porqué tou m'as fait ça, ecco!".

Une faute vient d'être commise et vous criez votre douleur: "Ouïe, Aïe, j'ai mal!".





LE DEGAGEMENT DU GARDIEN Le gardien de but doit bien savoir dégager son camp en toutes circonstances. Soit au pied et très très loin, ou bien à la main, moins loin mais plus précis.



Et il y a même le coup-franc! Lisez les conseils inscrits à l'écran et préparez-vous à envoyer un boulet de canon mémorable!

Enfin, un superbe arrêt du gardien! Croyez-moi, mieux vaut ne pas être à sa place, ou plutôt à celle de ses mains!

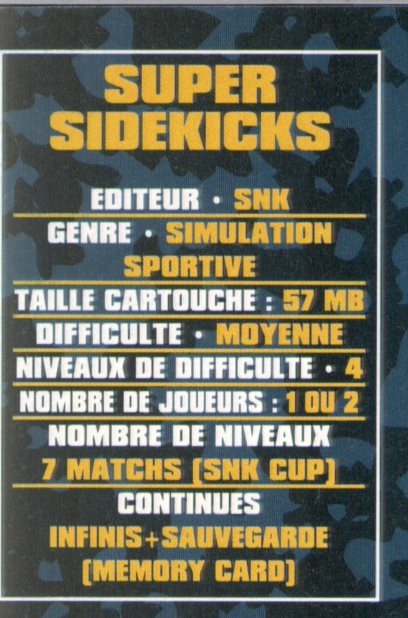


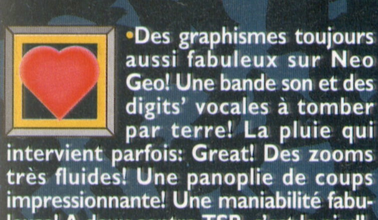


MANIFESTER SA JOIE!

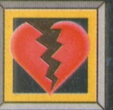
Je ne pouvais pas ne pas vous faire admirer toutes ces belles pages d'écran qui apparaissent lorsque vous venez de marquer un but. Il y a les joueurs qui préfèrent crier leur joie auprès de leur entraîneur, d'autres, plus narcissiques, préfèrent aller voir directement les journalistes. Ah, ces sportifs!







•Des graphismes toujours aussi fabuleux sur Neo Geo! Une bande son et des digits' vocales à tomber par terre! La pluie qui intervient parfois: Great! Des zooms très fluides! Une panoplie de coups impressionnante! Une maniabilité fabuleuse! A deux contre TSR, c'est le pied!



•Quelques tout petits ralentissements quand la surface de réparation est trop encombrée!

18 GRAPHISMES

Les personnages sur le terrain sont superbes, sans parler des pages d'écran qui ne sont pas moins grandioses!

17 ANIMATION

De très faibles ralentissements de temps à autres, mais cela n'altère en rien l'animation qui demeure superbe.

18 MANIABILITE

Rien à dire, si ce n'est que le jeu est résolument très "Arcade" et qu'avec cette manette, tout est au poil!

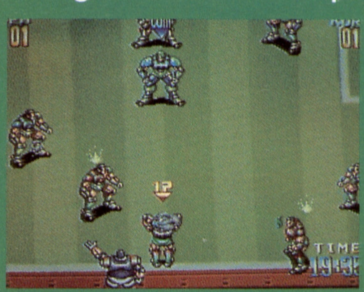
19 SON/BRUITAGE

Les musiques sont d'enfer et les digitalisations vocales ce que j'ai entendu de mieux depuis longtemps!

GLOBAL 94%

FACE À FACE — SUPER SIDEKICKS CONTRE SOCCER BRAWL

Ce sont les deux "seuls" jeux de fuchebol de la Neo Geo et je vous assure qu'ils sont impressionnants ! Même si Soccer Brawl n'est pas vraiment un jeu foot mais un sport futuriste qui s'en inspire, il possède des coups qui ressemblent quelque peu à Super SK, notamment dans la puissance des tirs: là, ça dégage des deux côtés! Super SK n'a pourtant pas de coups spéciaux ou magiques à sa disposition, et c'est tout à fait (Thierry!) normal puisque nous avons affaire à des humains, et là, je penche pour ce dernier, car plus réaliste. Au niveau du son et des bruitages, difficile de départager, bien que là aussi, je crois que Super SK l'emporte d'une courte tête, notamment pour ses musiques très "Hard" et délirantes! Pour ce qui est des coups purement footballistiques, il n'y a vraiment pas photo: le dernier jeu de foot de SNK propose tout ce que vous voulez! De la tête plongeante fulgurante au retourné qui tue, en passant par la petite talonnade ou le tackle glissé, tout y est! Vous l'avez compris, mon coeur balance frénétiquement en faveur de SSK, qui devient désormais la référence en matière de football! Console dise!



Il est rare de voir, sur console, un jeu de football qui tienne la route. Hormis le Kick Off de la Super Nintendo, on ne fait rien de miraculeux dans le domaine. Il y a du bon, mais pas du très bon. Super Sidekicks fait partie de ces jeux auxquels on accroche instantanément comme un bout de scotch (la comparaison est poétique!). Petit défaut du jeu, il y a des ralentissements, chose incroyable sur Neo Geo! Côté technique, on est limité, seuls deux boutons (sur quatre) servent, mais on ne s'éclate pas moins, car, en somme, l'essentiel est là. D'un niveau de difficulté tout à fait honorable seul, Super Sidekicks est un jeu dont ne se lasse pas à deux (n'est-ce pas Trazom). Bon, je file voir View Point avant de me refaire un petit Sidekicks.



TSR



Vous venez de battre l'Espagne aux tirs au but et vous posez pour la postérité!





LA DEFENSE En défense, vous avez le choix entre le tackle glissé (slide), ou le coup d'épaule de bourrin. Vous avez remarqué, les deux "AS" de chaque équipe ne s'aiment pas trop!



LA TALONNADE
Pour faire ce geste, il faut que la flèche bleue qui se trouve sur vous, soit pointée vers l'arrière. A ce moment, appuyez simplement sur le bouton!

Sublime! Je ne pouvais pas commencer par un autre adjectif que celui-là tant le dernier produit de SNK m'a plu! Si vous êtes fan et adorateur de foot, comme moi, Linos ou bien Danbiss, vous allez certainement craquer en jouant à Super Sidekicks! Tous les coups ainsi que toutes les équipes dont vous rêviez sont présents dans la cartouche, de sorte que vous ne devriez pas vous ennuyer une seule seconde! Grâce à une excellente maniabilité, les matchs seront constamment explosifs: les tirs fusent de toutes parts, les arrêts miraculeux des gardiens succèdent aux retournés et autres têtes plongeantes en pleine lucarne! Tout à fait Alain! C'est vraiment un jeu que vous vous devez de posséder si vous avez une Neo Geo. D'ailleurs, il y a le même en Arcade et je vous assure qu'on ne voit pas la différence! A vos manettes!



TRAZOM

PARIS 75, RUE DE LA ROQUETTE 75011
Tél : 44 93 05 16
Ouvert tous les jours de **10H** à **13H**
et de **14H** à **20H** sauf le dimanche
VELIZY VILLACOUBLAY
CENTRE COMMERCIAL USINE CENTER
Route André Citroën 78140 VELIZY
- RER VELIZY ligne: C7 - **Tél : 39 46 05 04**
OUVERT du mercredi au vendredi de **11H** à **20H**
le samedi et le dimanche de **10H** à **20H**
fermé le lundi et le mardi

MICROGAME

T'AS VU LES PRIX !

LES MICROS
LES JOYSTICKS
LES SOURIS
LES FOURNITURES
ET AUSSI
LES JEUX
ATARI
AMIGA
AMSTRAD CPC
PC COMPATIBLES

LES MANETTES

SUPER JOYCARD - JB KING
CAPCOM SF2 - UNIVERSAL ADAPTATOR
SUPER GAME KEY - ACTION REPLAY

SEGA

MEGA CD 3990 F
+ 4 JEUX OFFERTS
MEGADRIVE + SONIC
+ 2 MANETTES **990 F**
MASTER SYSTEM 2
GAME GEAR
+SONIC **990 F**

GAME GEAR seule
750 F

LES JEUX:
KID CHAMELEON -
FLASHBACK . MAC DONALD'S
GLOBAL GLADIATOR . TINY TOONS
TURTULES I V
ALISIA DRAGOON - EA HOCKEY
JOHN MADDEN 93 JORDAN VS BIRD
TERMINATOR . CHUCK ROCK
TAZMANIA - SPEEDBALL 2
EUROPEAN CLUB SOCCER
TEAM USA- SHINING FORCE
GRAND SLAM - OLYMPIC GOLD
MONACO G.P 2 - ALIEN 3 -
DRAGON FURY - TWINKLE TALE
GREENDOG - BART SIMPSON
ATOMIC RUNNER
STREET OF RAGE 2 - ROAD RUSH 2 -
ECCO THE DOLPHIN - SONIC I I -
WORLD OF ILLUSION.
ARIEL LA PETITE SIRENE -
LAND STALKER - FANTASY STAR IV.
CAPTAIN AMERICA
AND THE AVANGERS.
INDIANA JONES. SHINOBI I I I
POWER ATLHETE. TALES SPIN
TERMINATOR 2

CD:
PRINCE OF PERSIA - FHB - DETONATOR
AFTER BURNER 3 . FINAL FLIGHT
THUNDERSTORM FX - WONDER DOG
NOBUNANGA AND HIS NINJA FORCE.

GG:
AERIAL ASSAUT - SPIDERMAN
WIMBLEDON - WONDERBOY 5

NINTENDO

LES JEUX:
FINAL FIGHT II (GUY)
BATMAN RETURNS . ADAMS FAMILY
DEAD DANCE . STARFOX
EXHAUST HEAT II . NIGEL MANSELL
AMAZING TENNIS . KICK BOXING
BART NIGHTMARE (SIMPSONS)
FINAL FANTAISY MYSTIC QUEST
SUPER LEAGUE BOWLING
HOOK - KING OF THE MONSTERS
SUPER ALESTE
PRINCE OF PERSIA -
STREET FIGHTER II
TORTUES NINJA IV
ROBOCOP 3 - DEFENSE FORCE
SUPER MARIO KART - DRAGONS' QUEST 5
AXELAY - OLIVER & TOM - SUPER PANG
DRAGONS' LAIR -
DEATH VALLEY RALLEY (BIP BIP)
THE MAGICAL QUEST
(MICKEY MOUSE CAPCOM)
JIMMY CONNORS - STAR WARS -
COMBAT RIBES -
NHLPA HOCKEY - WING COMMANDER -
FINAL FANTAISY V - TINY TOONS -
KENG - RANMA 1/2 II - DRAGON BALL ZZ -
NBA SUPER BASKET BALL -

SUPER NINTENDO
EUROPEENE
+ MARIO + 2 MANETTES
+ (SUPER GAME KEY)
+STREET FIGHTER II
1490 F TTC
(DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES)

SNK

Modèle 50/60 Htz
Guillemot

NEO-GEO
1990 F
+ NAM 1975 **2490 F**

LES JEUX:
FATAL FURY - MUTATION NATION
BLUE'S JOURNEY
BURNING FIGHT - SOCCER BRAWL
ALPHA MISSION II - FOOTBALL FRENZY
LAST RESORT - TOP PLAYER'S GOLF
NINJA COMMANDO - BASEBALL STAR II
TRASH RALLY - SENGOKU II
KING OF THE MONSTERS II
ANDRO DUNOS - WORLD HEROES
ART OF FIGHTING - JOY JOY KID
LEAGUE BOWLING
SUPER BASEBALL 2020
NAM 1975 - CYBER - LIP
VIEW OF POINT
FATAL FURY 2
SUPER SIDE KICKS **1390 F**

PROMO

- STREET FIGHTER II **390 F**

- LOUPE GAME GEAR **99 F**
- ADAPTATEUR
MASTER SYSTEM/GAME GEAR **99 F**
- LES DEUX **149 F**

- MANETTES PRO II **99 F**
- MANETTES DYNA I **99 F**
- BATTERIE ADAPTATEUR GAME BOY **99 F**
- SACOCHE GAME BOY **99 F**

- ACTION REPLAY GAME BOY **290 F**
- ACTION REPLAY MEGADRIVE **390 F**
- ACTION REPLAY SUPER NES **390 F**

JEUX SUPER NINTENDO
STREET FIGHTER II **390 F** - SUPER PANG **390 F**
CASTLEVANIA **490 F** - RPM PRO RACING **390 F**
ROBOCOP III **390 F** - DEFENSE FORCE **390 F**
PRINCE OF PERSIA **490 F**
DEATH VALLEY RALLEY **490 F**
AMAZING TENNIS **490 F** - COMBAT RIBES **490 F**
STAR WARS **590 F**

JEUX MEGADRIVE
SONIC II **349 F** - JORDAN VS BIRD **349 F**
MONACO GP II **399 F**
OLYMPIC GOLD **349 F** - DAVID ROBINSON **349 F**

JEUX GAME GEAR 249 F

LA CARTE DE FIDELITE NE FONCTIONNE PAS AVEC LES PROMOTIONS

GAME BOY 490 F

LES JEUX:
HUDSON HAWK
RETURN OF THE JOKER (BATMAN II)
KICK OFF - SUPER STREET BASKETBALL
BARCELONA 92'
PRINCE OF PERSIA - ADVENTURE ISLAND
CROCODILE TAILS
ADAMS FAMILY -
MEGAMAN 2 -
NINJA BOY - MARIO LAND 2
WWF 2 - TINY TOONS



ARCADE MACHINE WDK 1990 F
COMPATIBLE AVEC
TOUTES CARTES JAMMA FONCTIONNE AVEC
JOYSTICKS
NEO - GEO
1400 TITRES DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE Contactez nous au **44 93 05 16**
CARTES DE FIDELITE, après 10 achats 10% pendant 6 mois



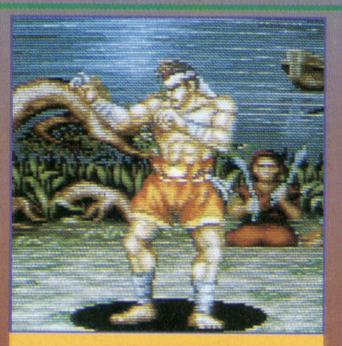
LA BASTON GRAND LUXE DE LA NEO GEO !



TERRY BOGARD
Un survivant du premier Fatal Fury. Son but, découvrir l'identité de l'organisateur de ce tournoi!



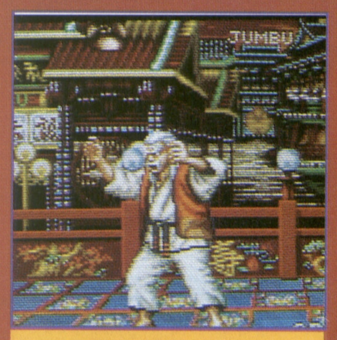
ANDY BOGARD
Maître es Koppou, Andy n'hésitera pas un instant à transformer son frère aîné en un ramassis d'os et autres choses peu appétissantes.



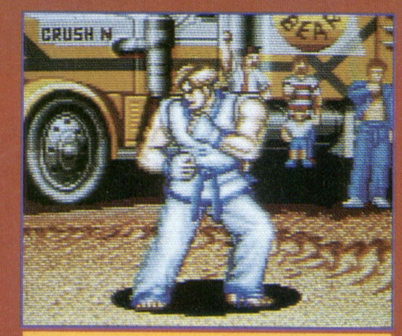
JOE HIGASHI
Le troisième guerrier que l'on retrouve après Fatal Fury, deuxième épisode. Avec lui, découvrez les miracles de la boxe thaï pour des démos plutôt violentes.



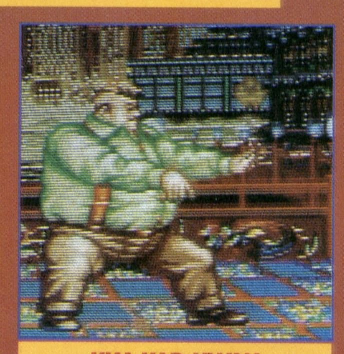
BIG BEAR
Originaire d'Australie, ce lutteur est sans doute celui qui frappe le plus fort. Dommage qu'il ne soit pas très rapide. C'est le Zangieff de la Neo Geo.



JUBEI YAMADA
Sous ces traits de petit vieillard, se cache un combattant redoutable aux techniques issues de l'aikido. Attention les projections!



CHIN SHIN ZAN
Ce lutteur à l'aspect nonchalant est originaire d'Hong Kong. L'un de ses coups spéciaux est une boule d'énergie portée à bout de bras, dévastatrice!



KIM KAP HWAN
Vous connaissez le Taï Kwen Do, ce sport coréen où les coups de pieds sont spectaculaires et destructeurs? Voici le meilleur disciple de la Corée!



MAI SHIRANUI
Pas de jeu de baston sans un Shun Li! Venant du Japon, son père est la maître d'Andy Bogard. Avec elle, l'expression "femme fatale" prend tout son sens.



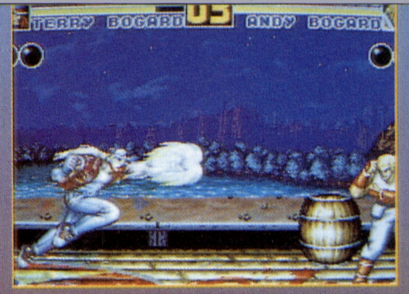
Passez d'un plan à l'autre tout en portant une attaque dévastatrice. Big Bear donne un coup de pied particulièrement dévastateur. Attendez le bon moment pour sauter, et évitez la parade de l'adversaire.

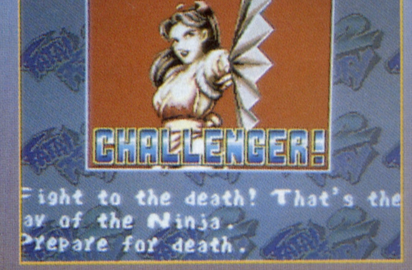




Inutile de faire un long discours sur cette histoire. En tant que guerrier, expert du combat rapproché, vous luttez pour conquérir le titre de "Sultan du monde de la lutte". Faites votre choix entre les huit combattants au programme. Rien que ça! Face à cette dizaine d'aversaires, il va falloir faire vos preuves et montrer qu'il n'y pas meilleur que vous. Facile à dire, c'est autre chose à faire! Comme la première version du jeu, Fatal Fury 2 se joue sur deux plans, et non pas sur un plan unique comme Street Fighter 2. Tirez parti de ce mode de jeu et les victoires sont en chemin (il est cependant possible qu'elles soient retardées à cause d'éventuelles grèves ou des péages). Appelez votre petit frère et éclatez-vous... On se calme, on se calme, tout ce sang, avec ces intestins sur le sol, on ne sait plus où l'on met les pieds, tiens Olivier, c'est à toi ça, c'est ton nez, ça fait désordre, je voulais dire amusez-vous!

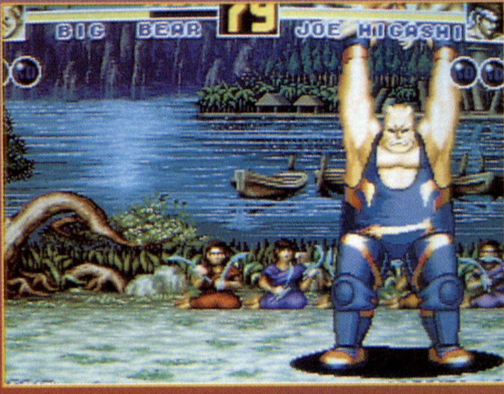




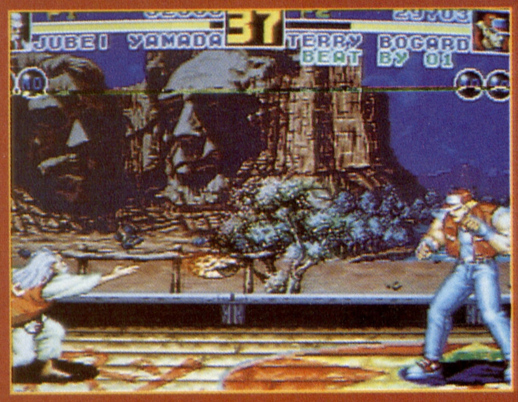


Une fois encore, Fatal Fury 2 vous propose sa floppée de coups spéciaux qui ne sont pas trop puissants (c'est là le plan louche) mais très difficiles à éviter, ainsi qu'à exécuter.

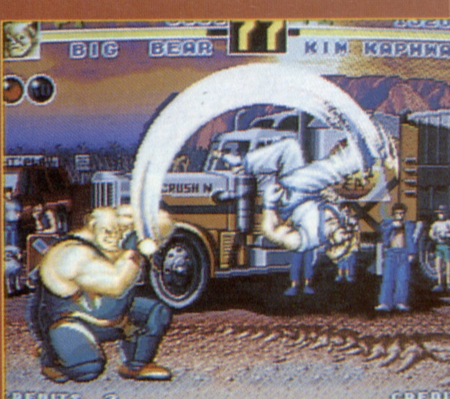






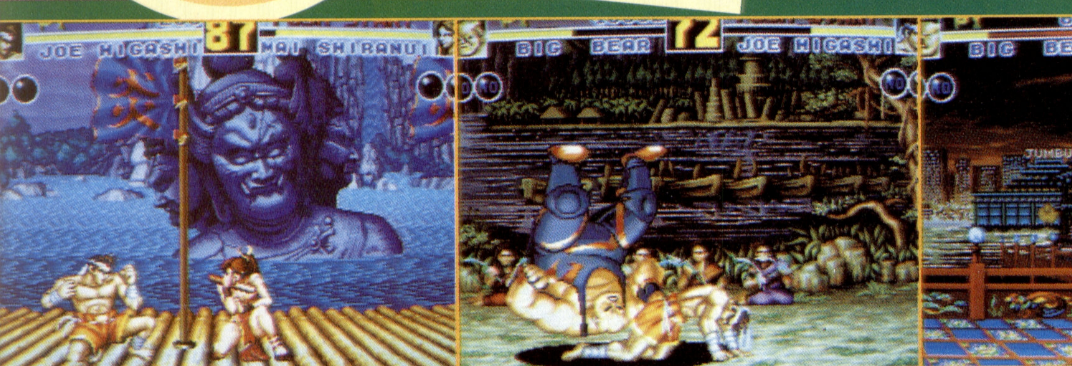








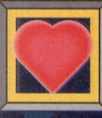
Vous voulez des combats équitables? Que les deux joueurs prennent donc le même personnage!



LES VOYAGES FORMENT LA JEUNESSE

Japon, Corée, USA, Australie... Parcourez le monde à la découverte de nouveaux adversaires! Une fois le tour des premiers décors fini, retrouvez en d'autres, et d'autres adversaires avec.





• huit combattants au programme.
• des décors qui valent le détour.



• le prix, pour un jeu qui ressemble beaucoup au Fatal Fury 1.
• on prend les mêmes et on recommence?

18 GRAPHISME
Les décors font preuve de recherche, et les programmeurs ont essayé de restituer l'ambiance propre à chaque pays.

17 ANIMATION
Les ralentissements existent, comme sur View Point ou Super Sidekicks, c'est dommage, mais ça ne gâche rien.

17 SON
Impact des coups, voix digit, cris des combattants... rien ne manque et tout est bon. L'ambiance sonore est indéniable.

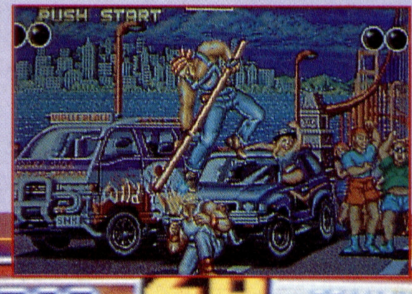
16 MANIABILITE
Les coups spéciaux sont délicats à exécuter, au début. Après une dizaine de parties, on enchaîne tous les coups avec rapidité et attention les yeux!

GLOBAL SEUL OU A DEUX 93%

FACE À FACE

FATAL FURY 2 CONTRE FATAL FURY

On n'étonnera personne en disant que Fatal Fury 2 est meilleur que son illustre prédécesseur. L'avantage de cette seconde version, c'est qu'elle ne propose pas au joueur trois combattants, mais huit. Les ralentissements se font peut-être plus sentir que dans le premier Fatal Fury, mais rien de dramatique, ce qui me fait me demander pourquoi j'en parle? Cependant, Fatal Fury 2 reste, en grande partie, identique à Fatal Fury; les légères améliorations techniques (décors ou sons) valent-elles la peine de dépenser une somme considérable pour se retrouver en somme devant un soft loin d'être une révolution? A.vous de juger, votre compte en banque étant peut-être celui qui aura le dernier mot.





Niveau bonus, détruisez les piliers qui apparaissent sur les deux plans. Le vainqueur étant celui des deux joueurs ayant abattu le plus de piliers.

Avant toute chose, il faut que vous sachiez que la cartouche fait 106 Mb de mémoire, plus que Art of Fighting qui en faisait 102! Cela vous donne un repère pour mesurer à quel point les musiques et les graphismes ont été travaillés. D'ailleurs, c'est ce qui tranche le plus dans ce programme: les décors de fond sont absolument hallucinants de finesse et de détails. Voyager à travers tous les pays avec un paysage pareil, on en redemande! Pour ce qui est du combat pur, là aussi, on est comblés! Les personnages, beaucoup plus nombreux que dans Fatal Fury, ont chacun leurs propres coups encore plus dévastateurs que jamais. Et même s'ils ne s'exécutent pas très facilement, en particulier les coups spéciaux, il n'en reste pas moins qu'ils sont très bien trouvés et ajoutent incontestablement un "plus"indispensable. Par rapport au premier épisode, il n'y a pas photo, le deuxième volet est largement mieux, bien que quelques malencontreux ralentissements surviennent parfois. En tout cas, c'est le top en matière de baston!

TRAZOM

Dur de ne pas sauter au plafond, étouffé par le bonheur, submergé par la joie la plus totale, lorsque l'on se fait une partie de Fatal Fury 2. Trazom n'est d'ailleurs pas encore redescendu. On sent les 106 mégas! Le problème se pose en ces termes: vous possédez Fatal Fury premier épisode, le jeu vaut-il vraiment la peine (surtout vu son prix), vous avez la Neo Geo, mais pas de FF1, alors précipitez-vous, cassez votre tirelire! AHL a raison, si l'on compare cette séquelle au premier volet du jeu, les innovations se font désirer. Pourtant, les coups sont géniaux, les décors superbes et les combattants typés et suffisamment différents (même si le jeu reprend les trois combattants de FF1). La Neo Geo est décidément la console "grand spectacle", ainsi que la console "grand budget".

T.S.R.

LE BASKET



EN VENTE CHAQUE MOIS CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

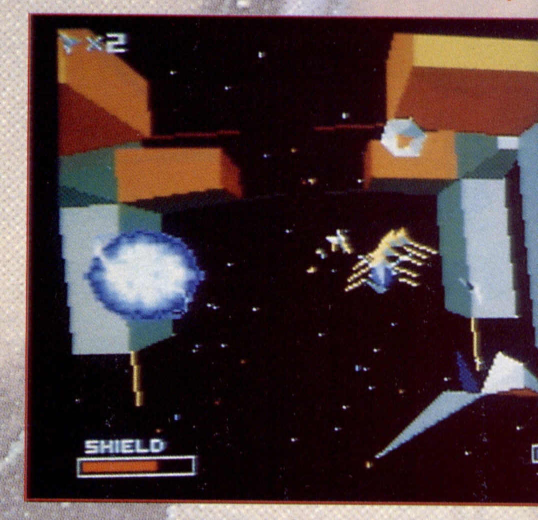
25F

5 SUR 5

Super Famicom

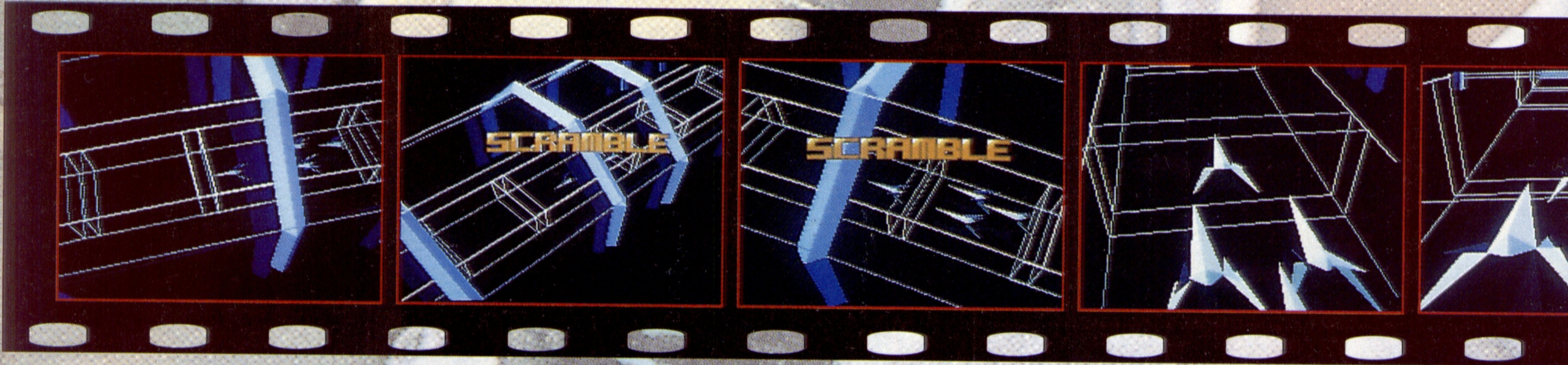
J'AURAIS VOULU ETRE UN RENAAARD !

Voilà Starfox: des explosions, des structures gigantesques en 3D pleine, des couleurs, des ennemis qui vous foncent dessus et vous dans votre Arwing, prêt à bousiller tout le système solaire de Lylat!



C'est l'effervescence au QG de la Silver Force (enterré sur la planète Corneria) car une guerre spatiale s'annonce. Et même si les soldats de la Silver Force sont des marionnettes ridicules qui ne font même pas peur à ma petite cousine, ça va chauffer les marrons, je vous le dis! Le chef des marionnettes s'appelle Fox Mac Cloud, disons que c'est le chef de l'escadrille chargée d'infiltrer les forces ennemies.
Le Big Boss surveille si tout se passe bien dans son bunker, c'est normal, c'est le boss des marionnettes! Mac Cloud est un renard en peluche mais qui est capable de voler en intercepteur galactique, allez savoir comment! Vous dirigez ce vaisseau que l'on appelle communément un Arwing. Ce zing ressemble à un F117 pour ceux qui connaissent, ou à un oiseau métallique pour les autres. Il peut voler (c'est heureux) et tirer sur tout ce qui bouge devant lui; et devant lui, il y a des planètes envahies, des zones de l'espace pleines d'avant–postes ennemis, sans parler des passages de météroites qui donnent des cheveux blancs! Des stages en 3D pleine (cf l'encart sur la 3D dans Starfox quelque part dans ce test) l'attendent donc pour un shoot–them–up révolutionnaire sur Super Famicom, puisque c'est le premier jeu à utiliser un coprocesseur Super FX (cf l'encart correspondant, merci pour le jeu de piste!). Chaque stage se termine, bien évidemment, par un boss qui surprend toujours par son originalité: ça tourne, ça vous passe au–dessus et ça se transforme; un vrai régal! Le but de Starfox est sans équivoque: vous partez d'un point A, la planète Corneria en l'occurrence, et vous devez atteindre un point B, Venom, situé cinq ou six stages plus loin, selon le niveau de difficulté choisi (qui vous fait prendre des chemins différents). Vous défiez donc l'Empereur Andorf qui a des vues sur votre système solaire, Lylat. Pour cela, trois potes vous accompagnent: Slippy Toad la grenouille, Peppy Hare le lapin et Falco Lombardi le faucon. Ne croyez qu'ils ne feront que tapisserie. Vous les verrez évoluer autour de vous lors des combats et devrez même leur venir en aide en tirant sur leur éventuel poursuivant. Un système de dialogue vous permet de garder le contact avec eux. Allez les peluches, sus à l'ennemi!





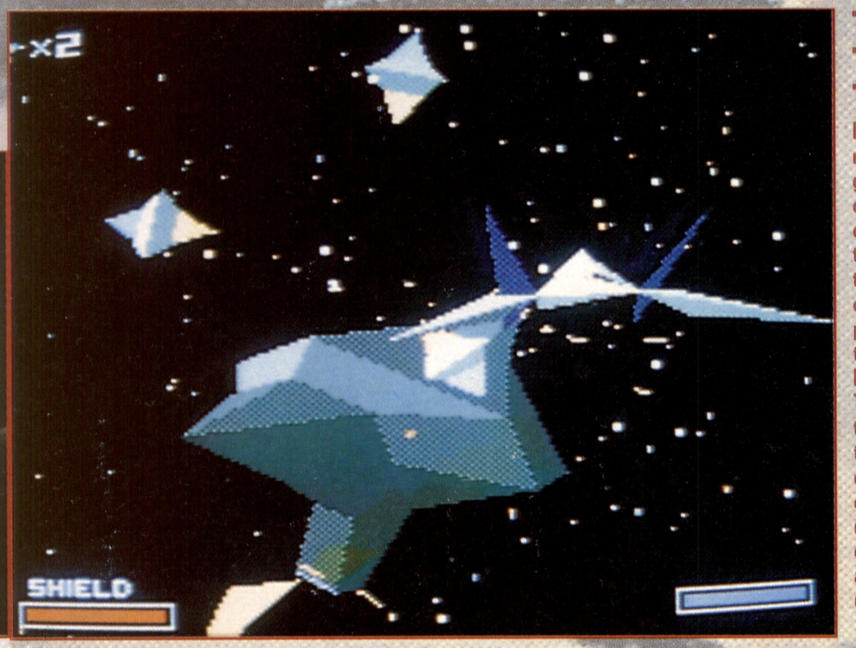


Quel que soit le chemin choisi, vous commencez toujours par traverser une zone de la planète Corneria. La couleur change comme vous pouvez le constater sur ces clichés de début de stage (lorsque votre vaisseau sort de sa base) mais les décors et les ennemis aussi. Leurs attaques aussi d'ailleurs!



LE MODE TRAINING

Vous pouvez jouer en mode entraînement, histoire de vous faire la main comme on dit! Vous devrez passer à travers le plus de cercles sans en louper (sous peine de voir votre compteur de passages retomber à un comme ici) comme dans Pilotwings, puis voler en formation avec vos trois coéquipiers, en essayant de suivre rigoureusement leurs mouvements.



TIPS... TIPS... TIPS

Lorsque vous rencontrez ce genre de cercle composé de trois triangles qui clignotent, ne passez pas à travers bêtement. Tirez sur les trois triangles et engouffrez–vous alors au milieu de ceux–ci, vous aurez gagné une vie.



LE PERSONNAGE DE STARFOX QUE PERSONNE N'A ENCORE VU!

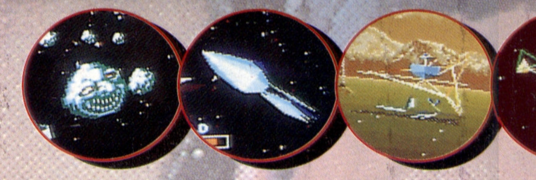
Lorsque vous abattez un vaisseau ennemi, il se peut que vous voyiez passer très furtivement le pilote éjecté du vaisseau. Ce crapaud bleu était un pilote ennemi lorsque les fins limiers de Joypad l'on prit en photo alors qu'il passait tout près en zoom de votre cokpit.

RFOX

Certains passages de corridor ne sont pas de tout repos, avec des barres à passer sans s'accrocher dessus.

Lorque vous passez à proximité de ces pylônes, ces derniers vous tombent dessus si vous n'avez pas, préalablement, veillé à les shooter d'avance.

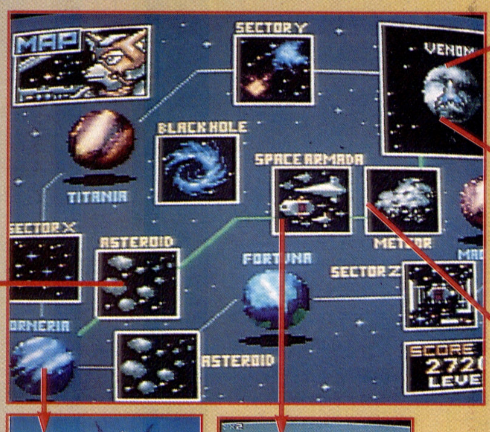


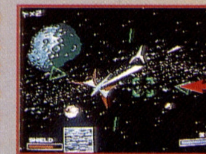


QUELQUES ENNEMIS DE STARFOX

VOYAGE JUSQU'A VENOM

LA CARTE DU SYSTEME DE LYLAT
Il y a trois chemins pour arriver à Venom en partant de la planète Corneria, ces trois chemins représentant chacun un niveau de difficulté. Chaque monde constitue un stage sur la surface d'une planète ou dans l'espace.





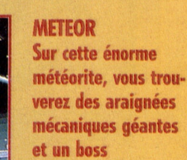
ASTEROID
Votre premier contact avec des champs d'astéroïdes, autrement dit une traversée d'un espace infesté de caillasses et d'ennemis vous bombardant.



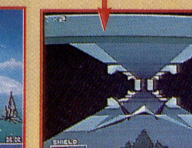
L'ULTIME COMBAT
La planète Venom n'est pas, comme on pourrait le croire, le dernier monde puisqu'un stage 6 vous attend et vous confronte au Boss ultime, l'Empereur Andorf en pleine forme!



VENOM
Deux satges en un avec le survol de la planète, ponctué par un premier Boss et une séquence de rase-motte à la surface avec des effets 3D délirants (les polygones pleuvent!) et un second boss.



METEOR
Sur cette énorme météorite, vous trouverez des araignées mécaniques géantes et un boss rebondissant!



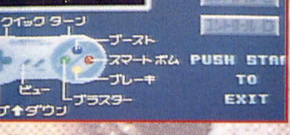
CORNELIA
C'est votre planète mère, celle qui est menacée par les forces de l'Empereur Andross (c'est fort de fruit!) qui se trouve lui-même sur Venom. Ce stage se déroule à la surface de la planète.

SPACE ARMADA
Comme son nom l'indique, ce stage vous fait traverser à nouveau l'espace truffé de gros vaisseaux ennemis et de galeries étroites à traverser.

3D PLEINE ET MAPPING ENFIN SUR FAMICOM

Depuis toujours, les jeux vidéos ont tenté d'approcher la réalité. Un seul mot résume cet entêtement des programeurs: la 3D! Depuis les premiers pas avec Asteroid en 79 dans lequel la 3D n'était que "fil de fer" (on ne distinguait que les arêtes des objets géométriquement simplifiés,) jusqu'aux premiers balbutiements avec les simulateurs de vols à la Flight Simulator dans les années 80, en passant par la fausse 3D de tous les jeux de courses en arcade, sur micro puis sur console (on fait dérouler des bandes dans un plan), nous voici arrivés aux années 90. La 3D pleine, de bonne qualité, est arrivée depuis pas mal de temps sur les micro 16 bits (Starglider par exemple ou Falcon) et, récemment, le mapping a fait son apparition dans les jeux PC. La 3D pleine permet de remplir la 3D "fil de fer" d'antan en prenant des couleurs adéquates. Selon la puissance de la machine, on peut obtenir un réalisme déjà intéressant, mais cela reste des formes géométriques froides. Sur console, l'utilisation de la 3D pleine faisait cruellement défaut à cause du manque de puissance des machines. Les calculs mathématiques prennent, en effet, un temps considérable au processeur central. Le mapping est la dernière trouvaille et permet de remplir les formes géométriques par des motifs réalistes, sans pour cela ralentir l'animation des objets 3D. Les dernières simulations sur PC utilisent cela avec succès. Le Super Fx permet de gérer totalement et sans ralentissement la 3D pleine et peut utiliser le mapping, à condition de ne pas trop en abuser. Dans Starfox, c'est surtout l'aspect 3D pleine qui prime, avec une fluidité rare et des effets étourdissants. Le mapping n'intervient, dans ce jeu, que dans le fait où certaines structures ont des aspects différents (métal, verre et autre) et lors du dernier stage, lorsque l'on voit Andorf sur les différentes faces du cube qui tourne dans tous les sens.

LES COMMANDES DU ARWING



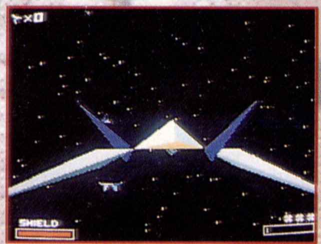
Quelle que soit la vue du jeu (dans l'espace ou à la surface d'une planète), les commandes sont toujours les mêmes et peuvent être paramétrées de quatre manières en debut de jeu (les six boutons du paddle servent).



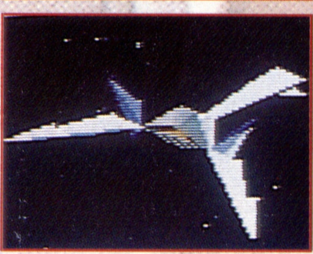
POSITION NORMALE
Dès que vous utilisez un curseur de déplacement, vous voyez évidemment votre Arwing se déplacer dans l'une des huit directions possibles à l'écran.



ACCELERATION
En appuyant sur le bouton adéquat, vous pouvez accélérer pendant quelques secondes et voir votre Arwing s'enfoncer vers l'avant. Utile pour passer certains obstacles.



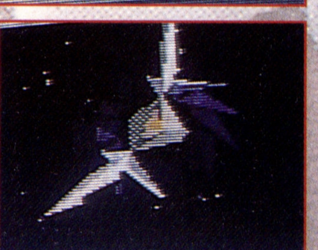
FREINAGE
De la même manière que pour l'accélération (sauf qu'il faut appuyer sur un autre bouton), vous pouvez freiner et voir votre vaisseau se rapprocher vers vous pendant quelques secondes. La jauge en bas, à droite, vous indique si vous pouvez utiliser ces deux modes.



LE TIR NORMAL
Le tir normal est à utiliser tout le temps, auto-fire bienvenu! Vous pourrez obtenir un double tir et même un double tir hyper puissant.



LA BOMBE NOVA
Le quatrième bouton vous sert à balancer une bombe qui illumine tout l'écran et blaste tout ce qui s'y trouve. Quantité limitée, mais récupérable pendant le jeu.



ET LES BOUTONS L et R?
Pas de panique, ils servent aussi à quelque chose! Ils vous permettent de voler en plaçant votre Arwing en position latérale, à gauche ou à droite. Combiné aux curseurs de déplacement, vous pourrez réaliser de superbes figures, des loopings à 360 par exemple.

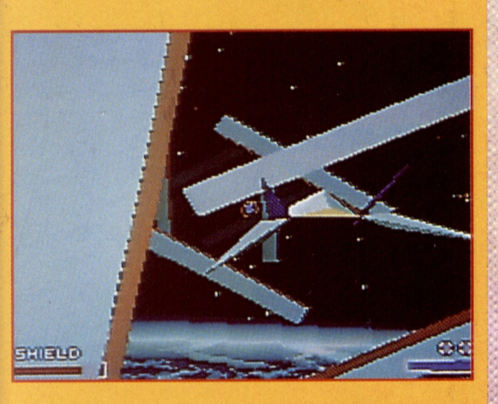


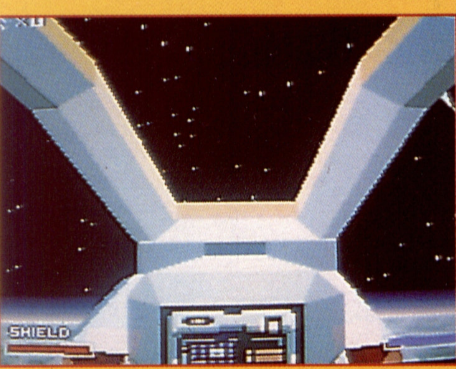
LES DIFFERENTES VUES RENCONTREES

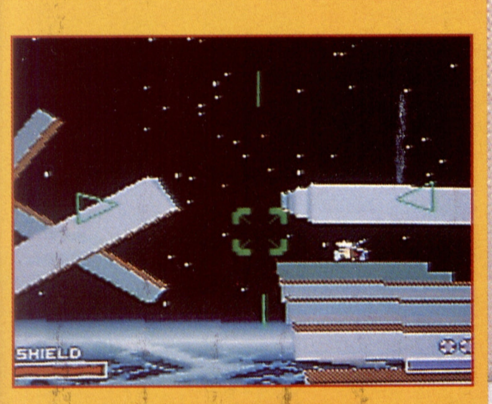


EN SURFACE DE PLANETES

Le rase–motte est de mise et le slalom entre les structures 3D obligatoire.



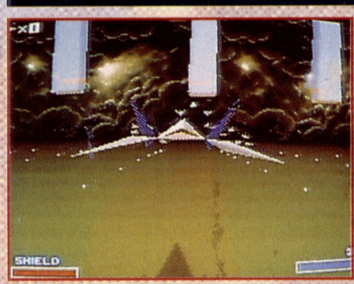




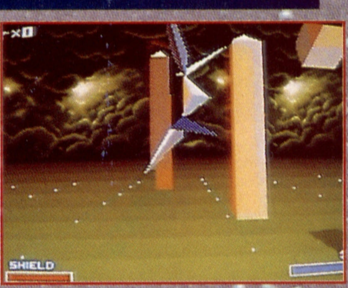
DANS L'ESPACE

Quelle que soit la zone traversée (astéroïdes ou approche d'une planète), vous pouvez passer de la vue de derrière le vaisseau, en vue de l'intérieur du cockpit avec le viseur. Il suffit d'appuyer sur Select et le tour est joué, grâce à un petit zoom qui vous fait apercevoir votre cokpit.

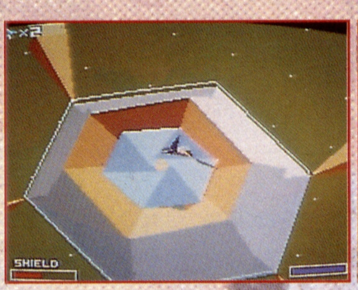
APRES VENOM? LA SEQUENCE FINALE OF COURSE!

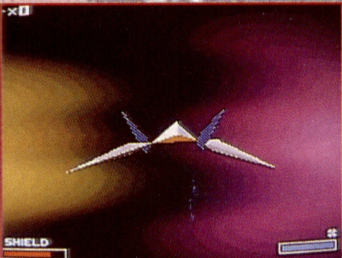




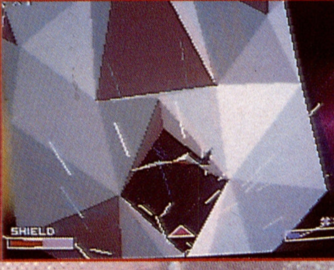


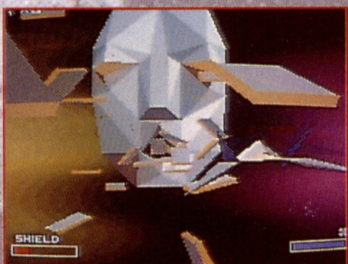
LA PLANETE VENOM Le cinquième stage (que l'on pourrait prendre pour le dernier sur la carte des mondes) consiste en deux niveaux, l'un en approche de la planète et l'autre à la surface. Voici quelques clichés de la deuxième partie, qui reprend un peu tout ce qui a été rencontré auparavant, mais dans des effets techniques ahurissants. Les blocs vous tombent dessus aléatoirement, les pylônes que vous évitez reviennent à l'assaut par–dessus votre course, l'horreur!

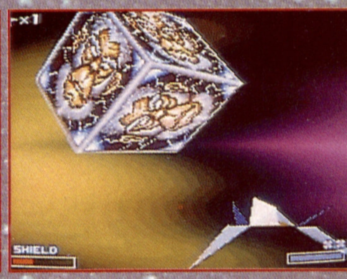




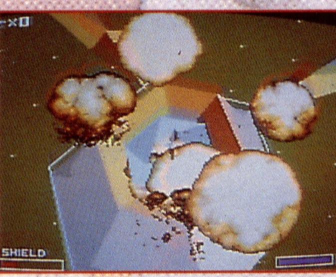
Vous venez de vous débarrasser des deux boss de la planète Venom mais ce n'est pas fini! Vous foncez vers un curieux dome dans lequel vous vous engouffrez et découvrez un spectacle plutôt psychédélique. L'empereur ferait–il des raves?







LES TROIS FORMES DU BOSS FINAL Et voici Andorf, la forme monstrueuse de l'Empereur qui veut tant de mal à votre planète. Il vous aspire puis recrache des tonnes de tuiles avant d'exploser et de laisser apparaître ce cube ``mappé'' à l'image de l'Empereur. Dépéchez–vous alors de le détruire car le cube reprend vite sa forme de tête.







Ca y est, le complexe ennemi est en train de sauter, vous avez vécu Andorf et vous prenez la poudre d'escampette. Vous voilà redevenu solitaire? Mais non, vos coéquipiers (s'ils ont survécu au carnage) vous rejoignent et le groupe s'éloigne vers de nouvelles aventures, snif c'est beau!

SUPER FX CUSTOM CHIP

(Ou: c'est la dernière fois qu'on vous en parle!)

Comment ne pas vous causer à nouveau de ce petit machin électronique qui révolutionne un peu plus le monde des jeux sur console? Un test de Starfox sans les petites précisions sur le Super FX, c'est comme un libraire sans Joypad ou un Trazom sans Senna... Je vous rappelle donc que l'on peut rajouter pas mal de choses dans une cartouche, sans que vous vous aperceviez de quoi que ce soit. On peut doubler la mémoire du jeu (comme Street Fighter II et ses 16 MB), ajouter une pile de sauvegarde (Zelda et Cie), des nouveaux systèmes comme les roms rapides ou les DSP et, aussi, des coprocesseurs comme le Super FX, la dernière trouvaille des chercheurs de chez Nintendo. Comme son nom de coprocesseur l'indique, le FX (appelez moi Super!) a pour rôle essentiel de décharger le coprocesseur principal de la Super Famicom, d'un certains nombres d'opérations. Non seulement le Super FX permet une multitude d'effets inédits mais, en plus, il permet au processeur central de ne s'occuper que de son travail, et évite ainsi tout ralentissement parasite en ce qui concerne la gestion des objets 3D. Pour vous donner un exemple, une opération graphique qui prenait sept cycles au processeur central, ne prendra plus qu'un cycle avec le FX. De plus, les objets 3D sont de vrais polygones pouvant tourner sur trois axes et non plus en fausse 3D, grâce à des effets de sprites. Même si l'on ne voit, en général, que les faces visibles des objets du décor ou des sprites, le Super FX calculera la position de toutes les arrêtes des faces. Cela permettra un gain de mémoire, puisque les programmeurs n'auront plus qu'à entrer les coordonnées d'un objet pour que le FX l'anime. Grâce au FX, tous les objets polygonaux pourront être, de plus, zoomés dans tous les sens et les ombres de ceux–ci apparaîtront sans problème. Merci Monsieur FX!

STARFOX

EDITEUR : NINTENDO
MACHINE : JAPONAISE
GENRE : SHOOT-THEM-UP
TAILLE CARTOUCHE
8 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE D NIVEAUX : 13
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES
VARIABLES
VU ET DISPO
CHEZ TOP GAMES



- L'animation, purée!
- Les graphismes, hou la!
- La 3D, mince!
- Starfox, j'achète!



- Même s'il est de luxe, Starfox est un shoot-them-up.



GRAPHISME

18

Des polygones dans tous les sens, mais des décors de fonds superbes et une grande variété de ces graphismes polygonaux.

ANIMATION

19

La perfection! Celui qui trouve des ralentissements, des cligotements ou encore des scintillements, gagne un paquebot et trois cacahuètes!



SON

17

Des bruitages excellents et une bande son dont on se rappelle les thèmes, mais rien de révolutionnaire.



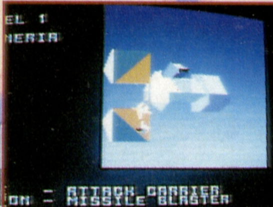
MANIABILITE

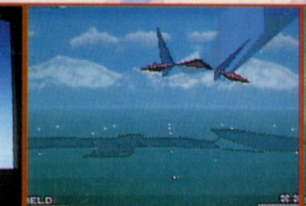
18

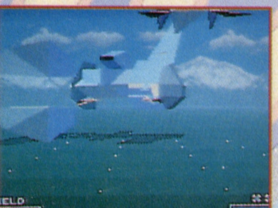
Même si la précision n'est pas aussi optimale qu'on pourait le penser, le vaisseau Arwing est parfaitement maniable.

GLOBAL 93%

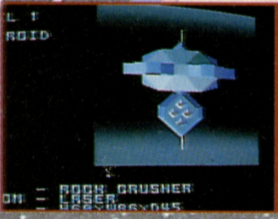
LES BOSS SUR LE CHEMIN DE VENOM

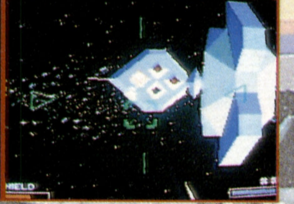




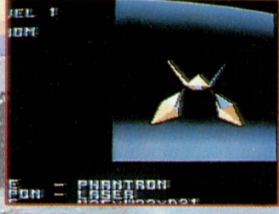


STAGE 1
Le monstre vous passe d'abord par-dessus et vous avez intérêt à voler en rase-motte lorsque vous voyez son ombre gigantesque sur le sol. Pour en venir à bout, il faut viser les structures externes qui se détacheront au fur et à mesure, avant de tirer dans le corps même.



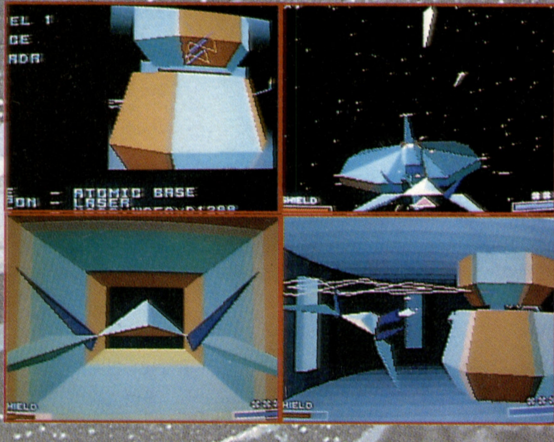


STAGE 2
Pour détruire Rock Crusher, il faut tirer dans les petits losanges qui clignotent (et seulement quand ils clignotent).





STAGE 5 (DEUXIEME PARTIE) Vous trouverez cette sauterelle métallique sur la surface de Venom. Celle-ci va dans le fond de l'écran et revient à la charge en vous sautant dessus dans un superbe effet de zoom 3D. Passez entre ses pattes.

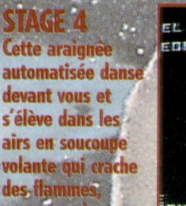


STAGE 3
Après avoir traversé un stage plutôt violent, vous vous approchez de la base atomique de défense ennemie. Après y être entré et avoir traversé un réseau de galeries étroites, vous découvrez le coeur de la base, qui tourne comme un manège.

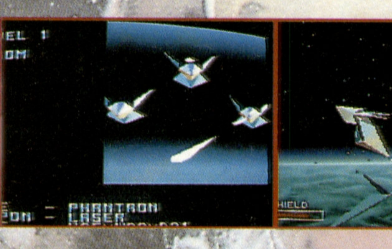


STAGE 6
Le Boss final vous crache à la figure, et pan!

STAGE 4
Cette araignée automatisée danse devant vous et s'élève dans les airs en soucoupe volante qui crache des flammes, sympa non!



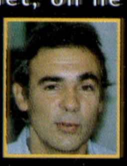




STAGE 5 (PREMIERE PARTIE)
Vous rencontrez ces trois têtes en survol de la planète Venom. Attention, ils peuvent se lier et former un serpent.

Starfox crée un double événement: c'est le premier jeu utilisant le Super FX et, aussi, c'est le premier shoot them up de Nintendo ! En ce qui concerne le Super FX, la démonstration est concluante et il est clair que ce composant miracle peut permettre la réalisation d'un nouveau style de jeu sur la Super Nintendo. Même s'il présente quelques défauts, comme un certain manque de précision au niveau du tir, Starfox est un jeu impressionnant et on peut imaginer le parti que pourrait tirer de ce composant des éditeurs plus expérimentés dans le domaine des shoot them up comme Konami ou d'autres orientés vers les courses automobiles. Cela dit, si Starfox est un bon jeu tout à fait convaincant sur le plan technique, ce n'est quand même pas un chef d'oeuvre. En effet, on ne retrouve pas la profondeur de jeu à laquelle les équipes de programmeurs de Nintendo nous ont habitués. Il faut reconnaître que le genre a ses limitations, mais je préfère quand même des jeux comme Pilotwings ou F Zero.

AHL



On peut dire qu'on l'attendait cette cartouche et l'on n'est pas déçu! Le résultat est impressionnant, pour peu que l'on se donne la peine d'aller suffisamment loin (en général, pour 600 balles, on se donne la peine!) Les plus réticents adversaires des shoot-them-up risquent de se laisser prendre par le charme de ce jeu magique, dans l'état actuel de nos connaissances sur console. L'arrivée de la vraie 3D sur Super Famicom bouleverse nos habitudes de jeu. Sur grand écran, la musique à fond et après un quart d'heure de jeu, on se prend à gigoter dans le sens des mouvements du vaisseau, les mains crispées sur le paddle. Le réalisme est total (même si ça reste bien géométrique) et la fluidité impressionnante. Deux critiques quand même: les tirs ne sont pas des plus précis (j'en veux pour preuve l'utilisation de triangles et non de traits pour les tirs) et le jeu n'est pas d'une originalité démesurée (c'est un shoot-them-up). D'où la note qui représente aussi, je le rappelle, l'intérêt ludique et pas seulement les qualités techniques révolutionnaires de Starfox.



OLIVIER

Super Famicom

SUPER BIKURIMERDE !

Les forces du mal ont de nouveau sévi sur notre mère la Terre, et les humains, comme toujours, se retrouvent dans le pétrin jusqu'au cou, incapables de réagir face à l'ennemi maléfique. Le Royaume où vous vivez et qui règne en paix depuis des lustres est d'ailleurs entre leurs sales pattes. Oh! Pas besoin de faire un dessin pour comprendre leur triste dessein! Non messire, mais peut-être faudra-t-il employer la force pour qu'ils virent! Allons allons, gentilhommes, cessez ce cinéma ou bien je m'en irai par là! Il faut, illico presto, sur le champ, tout de suite, maintenant, prévenir le héros qui fut pour nous d'un si vif allant! Certes, certes, nous allons y réfléchir! Mais nous allons nous faire occire! T'as raison Léon, compte là-dessus et bois de l'eau. Avec Bikuriman, ça va être du gâteau. Pour sûr, nous allons leur mettre une raclée! A condition d'être en bonne santé. N'ayez crainte il l'est! Il n'a plus ses dents de lait! Sus à l'ennemi! Et qu'on en fasse du salami! Eh oui, Larry!

SUPER BIKURIMAN

Cela fait très longtemps que je n'avais pas mis une note aussi faible. Et croyez-moi, c'est amplement justifié et mérité. Rien n'est intéressant, ou encore, tout est raté. Des coups trop peu nombreux à l'animation minable, jusqu'à l'intérêt nul, en passant par des bruitages vraiment pourris, vous comprendrez pourquoi je n'ai pas vraiment envie de m'étendre sur cette pure médiocrité d'anthologie. C'est tout simplement une cartouche à éviter absolument! TRAZOM



Le coup de pied en pleine poire, ça c'est donné!

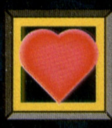


Le coup de genou aussi est une arme redoutable.

Accroupi, vous n'hésiterez pas non plus à frapper votre adversaire dans les tibias!

SUPER BIKURIMAN

EDITEUR • INTERBEC
GENRE • BEAT'EM UP
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 5
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2 SIMULTANE
CONTINUES INFINIS



- Les décors de fond.
- Des sprites bien dessinés.



- Les animations assez médiocres.
- Il n'y a que deux coups et demi.
- C'est bâclé.
- Les musiques et les sons sont médiocres.



GRAPHISMES 14
Il n'y a vraiment que ça de bien. C'est valable aussi bien pour les sprites que pour les décors.



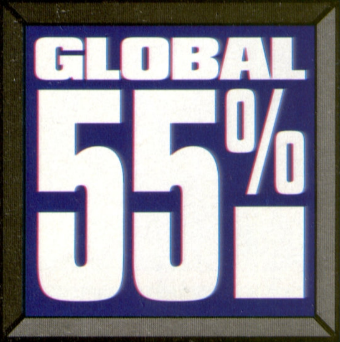
ANIMATION 08
C'est beaucoup trop saccadé, ce qui par contre, vous en conviendrez, est très aisé pour se battre!



MANIABILITÉ 09
On a l'impression que les coups arrivent à retardement par rapport au moment où on les donne. Non, ce n'est pas une impression!



SON/BRUITAGE 10
Cela vaut tout juste la moyenne, et encore, je suis généreux sur ce coup-là.



Super Famicom

LE JEU AUX 10 000 BOSS !

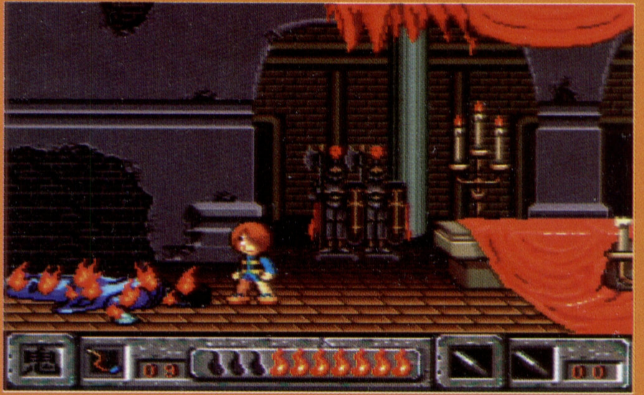
Onitaro est un petit mec sympa et prêt à aider son prochain. ça tombe bien car son prochain a énormément besoin de ses services, si l'on en croit la missive tout droit tombée de l'espace et directement arrivée dans le petite boîte aux lettres du héros. Une jeune fille du futur a, en effet, écrit une petite lettre à Onitaro sur les conseils de son vieux père. La lettre arrive donc du futur et le héros apprend qu'un phénomène étrange risque d'arriver en juillet 1999. Ce phénomène s'appelle destruction massive du pays, ça calme! Le problème est que le jeu débute justement le 1er juillet 1999, la lettre n'a pas été envoyée à temps, une bavure temporelle, en fait! Cela fait donc une belle jambe à Onitaro qui va devoir, comme l'annonçait gentiment la lettre, se taper tous les ennemis monstrueux lancés par les forces du mal sur le pays. Vous guidez le petit héros dans un jeu d'action pure et dure, dans lequel tous les ennemis font penser à des boss de fin. En vue de profil et à scrolling multidirectionnel (le plus souvent horizontal), le jeu vous propose une suite de combats qui vous font rencontrer à chaque instant des situations nouvelles. Le principe, pour s'en sortir, est de trouver chaque fois le point faible de son ennemi du moment, ce qui n'est pas chose aisée, même quand on s'appelle Onitaro.

Sur fond de ciel en dégradé de montagnes, vous rencontrez ce boss qui crache des flammes. Ce visage énorme n'est pas le seul sprite de cette taille, il y en a des tonnes au cours du jeu.

Kitaro ADVENTURE

Frankenstein se lève de son linceul et vous accueille à bras largement ouverts. Mais vous ne vous laissez pas impressionner. Le monstre s'écroule donc et brûle après une lutte acharnée contre vous. Mais ne vous sauvez pas, ce n'est pas fini! Frankenstein se relève en piteux état, mais à nouveau prêt pour combattre.



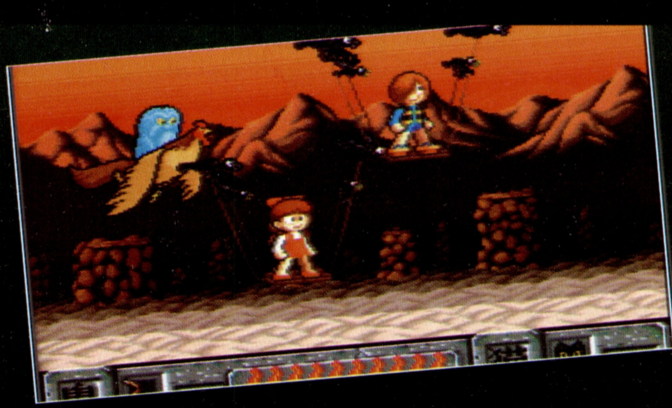




Immédiatement, ce jeu interpelle le joueur et deux titres lui viennent alors à l'esprit: Goemon Fight et Stra-nge Zone, qui . Ils sont, en effet, tous trois des jeux d'action se déroulant dans l'univers des traditions japonaises et ils peuvent se jouer à deux simultanément. Mais en jouant, vous vous dites "hey, zy-av il est de la mort ce jeu!" et même si les graphismes sont étranges (le style jap' c'est chacun son truc), on ne peut nier leur richesse en couleur. Pour l'animation, c'est du tout kiff (comprenez que ça en jette pas mal), et les sons, ben on sent que Goemon fight est passé par là. Très difficile, ce jeu vous tiendra en haleine plus d'un après-midi, pour peu que vous aimiez diriger un héros laid, car il faut dire que sa coupe de cheveux est aussi esthétique qu'un pancéas de brebis sur une nappe propre! (oui, je dis ça mais si c'e st la mode demain, je suis mal!) GREG

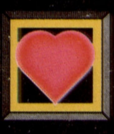
Un jeu bizarre que ce Kitaro Adventure car il nous met au pied du mur en ce qui concerne nos réflexes et nos capacités de jouer. On se trouve face à un jeu très difficile, tant mieux pour la durée de vie! C'en est même déroutant car on a l'impression de jouer à un jeu dans lequel tous les ennemis sont des boss de fin. Les niveaux sont très courts mais intenses. Sans être fabuleux, Kitaro pourra intéresser les vrais champions du joypad. De plus, les graphismes et l'animation sont fantastiques. Chaque situation vous met en face d'un nouveau problème qu'il faut résoudre rapidement avec vitesse d'esprit et timing. On a bien aimé à Joypad (pour ceux qui ont passé le premier stage!) OLIVIER



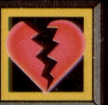




EDITEUR • BANDAI
MACHINE • JAPONAISE
GENRE • ACTION
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2
CONTINUES • INFINIS



- Des graphismes somptueux, hyper colorés bien qu'enfantins.
- Un nouveau genre de jeu d'action pure et dure.



- Un peu trop dur là !

QUELQUES MONSTRES AU HASARD !



17 Même s'ils sont un peu enfantins et grossiers, ils ne perdent rien en couleurs, en variété ou en clarté.

ANIMATION

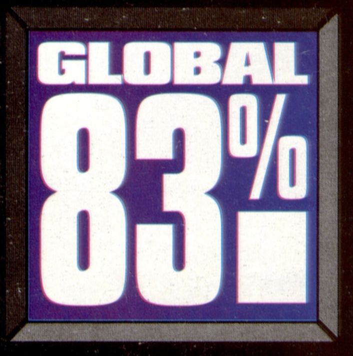
17 Pas un pet de ralentissement ni de clignotement. Et pourtant, ils sont gros les sprites, énormes même !

MANIABILITÉ

14 La difficulté et l'impossibilité de tirer en diagonale rendent la jouabilité peu probante (ça reste potable quand même)

SON/BRUITAGE

16 Des thèmes musicaux et des sons de très bonne facture.



VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

Super Famicom

superstar joypad

A DONF LES MELLEGAS (A FOND LES GAMELLES)

Le championnat du monde de Formule 1 vient de reprendre et ce jeu tombe à point nommé pour tous les petits Senna en culotte courte qui commençaient à s'ennuyer sur Super Famicom. Les développeurs de Exhaust Heat ont bien travaillé et nous proposent une nouvelle version recarossée de leur premier hit. Toujours en plein dans la simulation de courses de bolides, Exhaust Heat II nous transporte dans un univers mi-réaliste, mi-imaginaire avec des circuits issus de l'imagination (fertile) des concepteurs, mais aussi les 16 circuits du championnat du monde. Tout commence en groupe C avec huit premiers circuits pour vous faire la main. Vous poursuivez, ensuite, avec la Formule 3000 et ses huit nouveaux circuits avant de vous taper les 16 circuits de la saison de Formule 1. Pour passer d'un groupe à l'autre (de la F3000 à la F1 for exemple), vous devez avoir terminé vainqueur à tous les circuits du groupe, facile! Vous pouvez customiser votre bolide selon le fric récolté lors des courses. Les courses sont d'ailleurs payantes mais proposent des prix en argent aux six premiers. Etes-vous maintenant prêt à tourner sur des circuits représentés en 3D façon mode 7? J'espère pour vous car le challenge est difficile...



Admirez la perspective vu du bas-côté: un mélange de perspective cavalière et de 3D. Et même si les décors sont quelque peu arides, ils restent colorés et assez réalistes dans leurs animations.



Le mode reverse veut dire que vous vous êtes complètement gouré de sens. Résultat: les bolides adverses vous foncent dessus en tentant vainement de vous éviter.

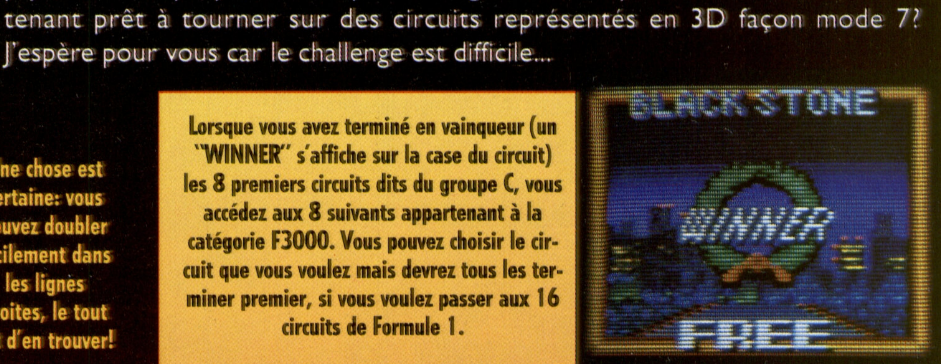
F1 EXHAUST

FACE À FACE

F 1 EXHAUST HEAT II CONTRE F 1 EXHAUST HEAT

Pas difficile comme choix de face à face! Les deux jeux se rejoignent par le fait qu'ils ont été programmés par la même équipe et qu'ils vous font participer à des courses de formule 1. Mais c'est bien là les seules similitudes, car on passe de la nuit au jour avec Exhaust Heat II. Le premier volet n'était pas très beau, ralentissait, n'était pas très prenant à la longue; bref, il manquait quelque chose à ce jeu pourtant attirant et techniquement sympathique. Ce quelque chose, nous l'avons dans Exhaust Heat II mais au centuple. Les voitures sont grandes, les bas côtés sont toujours aussi arides mais bien plus colorés et bien mieux animés. La vitesse est vraiment au rendez-vous et, surtout, le challenge nous fait baver et souffrir comme des damnés du volant, ce qui n'était pas le cas du premier jeu. Mon choix est fait!

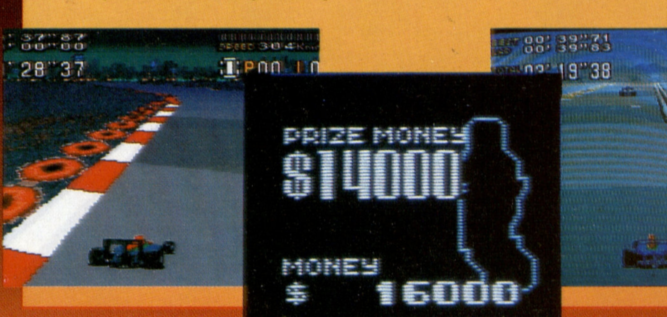
Une chose est certaine: vous pouvez doubler facilement dans les lignes droites, le tout est d'en trouver!



Lorsque vous avez terminé en vainqueur (un "WINNER" s'affiche sur la case du circuit) les 8 premiers circuits dits du groupe C, vous accédez aux 8 suivants appartenant à la catégorie F3000. Vous pouvez choisir le circuit que vous voulez mais devrez tous les terminer premier, si vous voulez passer aux 16 circuits de Formule 1.

ROUND 1

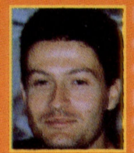
Un circuit urbain en conduite de nuit qui ne pause pas véritablement de problème, à part les trois virages à angle droit. Pour s'entraîner à la Formule 3000.





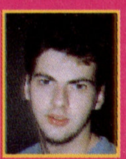
LE CHOIX CAPITAL

Vous pouvez choisir le nombre de tours pour les qualifications et la course. Ne croyez pas que ce choix soit anodin, il est au contraire très important. Il ne faut jamais choisir 1 tour de qualification car le temps final prendra en compte le démarrage. Si vous choisissez deux tours ou plus (pour ceux qui veulent encore affiner leur meilleur temps), le temps choisi sera celui du deuxième tour, beaucoup plus intéressant car vous aurez passé la ligne à pleine vitesse. En ce qui concerne le nombre de tours pour la course, prenez assez de tours pour pouvoir rattraper le premier, si vous n'avez pas la pole position. 3 et 5 tours ne vous demandent pas d'arrêt au stand, mais sont un peu courts pour les circuits difficiles. Par contre, 7 tours vous demanderont de changer vos pneumatiques. 9 tours vous permettront un changement sans grande conséquence car vous rattraperez vos concurrents. A vous de choisir.



Le choc! Vous prenez l'aspect simulateur de Exhaust Heat, vous gommez tous les défauts, vous ajoutez une technique graphique à la F-Zero, vous y ajoutez un petit coprocesseur pour la 3D et une pointe de 30 circuits (dont 16 circuits du championnat du monde de F1) et vous avez Exhaust Heat II. La vitesse et le plaisir ludique qui manquaient tant au premier volet, explosent dans cette cartouche d'enfer. C'est beau et ça va vite. Mais le plus important: c'est prenant à mort, on n'arrête jamais! C'est du F-Zero version championnat du monde de Formule 1, vous imaginez? Le jeu est, de plus, assez long et difficile pour vous occuper pendant de longs jours. Qui que vous soyez, achetez-le!

OLIVIER



Si vous êtes du genre fracassé de la tête et que la vitesse est un des points essentiels de votre vie, alors il n'y a pas à tergiverser, il n'y a pas à hésiter, F1 Exhaust Heat II est le jeu qu'il vous faut. Plus rapide que tout ce qu'on a vu jusqu'à présent dans le domaine, cette simulation de course automobile est véritablement une des meilleures courses qui soit. Le fait de pourvoir en fonction de votre saison et de votre position au classement général, changer de voiture et arriver ainsi jusqu'à une saison de Formule Un est un élément très positif dans ce titre qui motive comme jamais. Bien que de petite taille par rapport au circuit, on prendra plaisir à jouer à F1 Exhaust Heat II, un vrai et bon plaisir.

J'M DESTOY



F1 EXHAUST HEAT II

EDITEUR • SETA
GENRE • SIMULATION DE F1
TAILLE CARTOUCHE • 8 MB
NOMBRE DE NIVEAUX • 30
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • SAUVEGARDES



- Une conduite mi-réaliste, mi délire mais 100% maniable.
- Une animation 3D et utilisant le mode 7 à tomber par terre.
- Un challenge passionnant pour une durée de vie quasi-illimitée.




- C'est de la course de bagnoles...

16 GRAPHISMES
De superbes couleurs, des décors réussis, mais l'animation 3D mode 7 réduit les bas-côtés à une sorte de bouillie de pixel pas très réaliste.

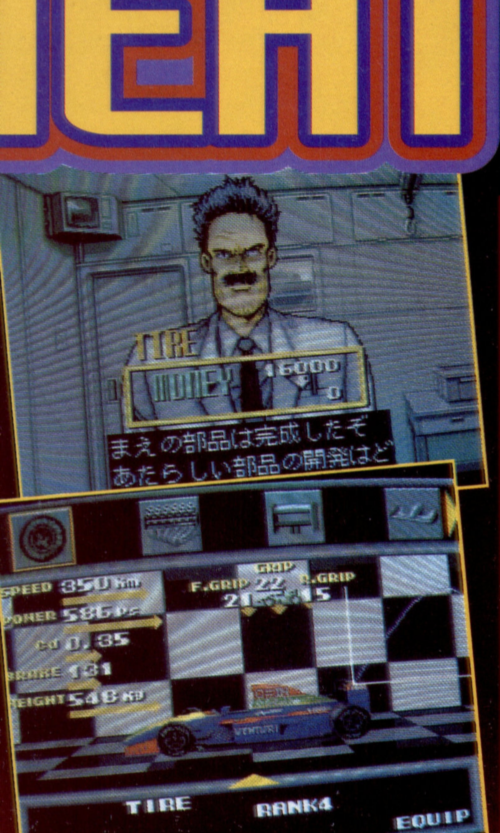
19 ANIMATION
Le top du top de la crème de la vitesse 3D! Et pas un poil de microbe de ralentissement.

18 MANIABILITÉ
Une prise en main très facile et intuitive. Une bonne gestion des choix de tours, de circuits et d'améliorations techniques. La conduite est aisée.

16 SON/BRUITAGE
Les musiques d'introduction sont génialissimes (très techno) mais sont absentes pendant les courses. Bilan: un bruit de continu de moteur saturé, façon moustique.

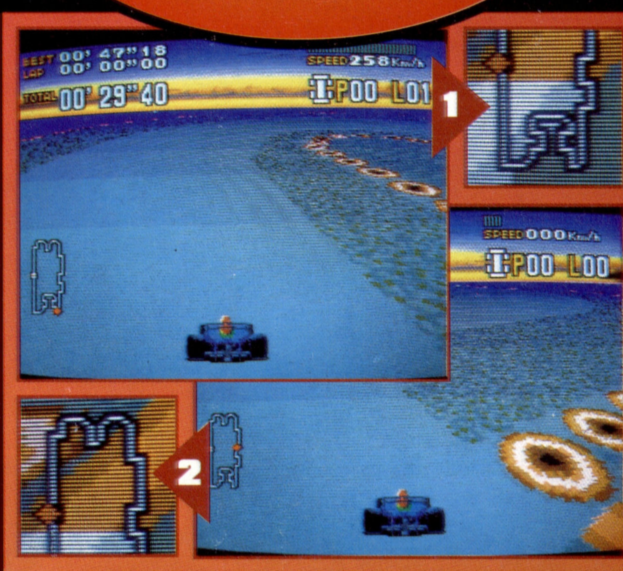
GLOBAL 92%

HEAT



COMMENT S'EQUIPER?

Vous débutez à zéro mais vous gagnez rapidement de l'argent en vous plaçant dans les six premiers de chaque course. Grâce à cet argent, vous pouvez aller au labo et acheter des nouveaux équipements pour votre bolide. Vous retournez ensuite au menu Set Up et choisissez le niveau le plus performant pour chaque élément (freins, moteur, ailes avant et arrière).



THEORIE ET PRATIQUE!

1 •Voilà ce que vous remarquez quand vous détaillez le plan d'un circuit (ici, Sunset Horizon): un tournant en tête d'épingle. Dans la réalité, vous vous retrouvez avec l'un des passages les plus délicats car il vous fait faire une rotation de 180 à pleine vitesse et dans un espace réduit. A vous de bien appréhender la chose en utilisant le dérapage.

2 • Autre passage très délicat: les tournants à angle droit. Vous en trouvez, ici, six de suite! Mais il y a un excellent moyen de passer ces tournants: exécutez un tout droit en frôlant le premier coin d'angle et faites de même avec le tournant suivant. Avec de l'habitude, vous passerez à toute vitesse et sans ralentir, comme s'il s'agissait d'une ligne droite! (cf le cliché)

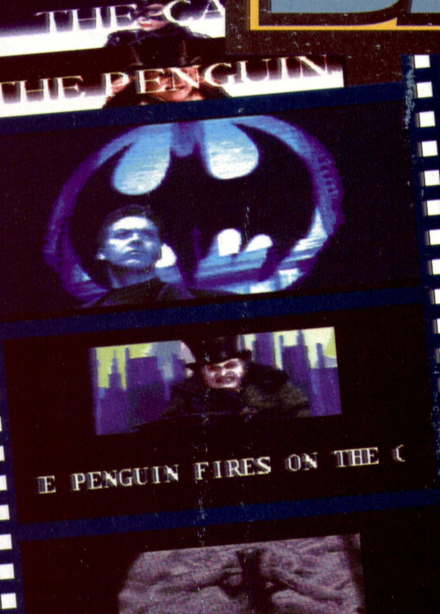
Super Famicom

TRIO FANTASTIQUE DANS GOTHAM CITY !

Batman Returns n'en est pas à sa première adaptation sur console, mais cette fois-ci, le film n'est plus un vil prétexte et l'on ne rigole plus; remarquez, rares sont ceux qui ont rigolé en voyant le film, mais le jeu est, en fait, une très bonne adaptation de ce que l'on a pu voir sur nos grands écrans, il n'y pas encore si longtemps. Le Joker ayant été exterminé à la fin du premier Batman, il fallait que les créateurs du jeu nous trouvent un autre méchant! Et, miracle des miracles (à prononcer en coeur par toute la famille), nous voici avec un méchant, le Pingouin et UNE méchante-qui-en-fait-n'en-est-pas-vraiment-une, oui, c'est bien elle, la belle Pfeiffer, Catwoman! Le Pingouin trame encore un sombre complot visant à discréditer Batman aux yeux des habitants de Gotham. Ce n'est peut-être pas original, mais c'est très vexant pour Batman qui se lance dans une lutte effrénée contre les forces du Pingouin. En suivant, dans le flou artistique le plus total, les scènes clés de film, Batman avancera les pieds en l'air et les poings en avant, et non pas l'inverse, pour exterminer la bande de clowns tueurs venus de l'espace (ce n'est pas un film ça?).













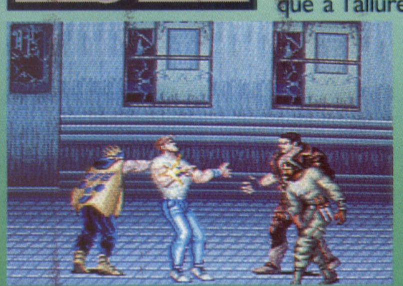


Double rencontre avec Catwoman! Un bon plan pour l'avoir, consiste à utiliser la Batarang afin de la faire tomber et de sauter en donnant un coup de pied, au moment où elle se lève. Reprenez de la distance une fois le coup donné, et continuez ainsi de suite. Vous pouvez aussi jouer des projections lorsqu'elle joue du fouet! Enfin, les megas bombes à votre disposition peuvent aussi servir.



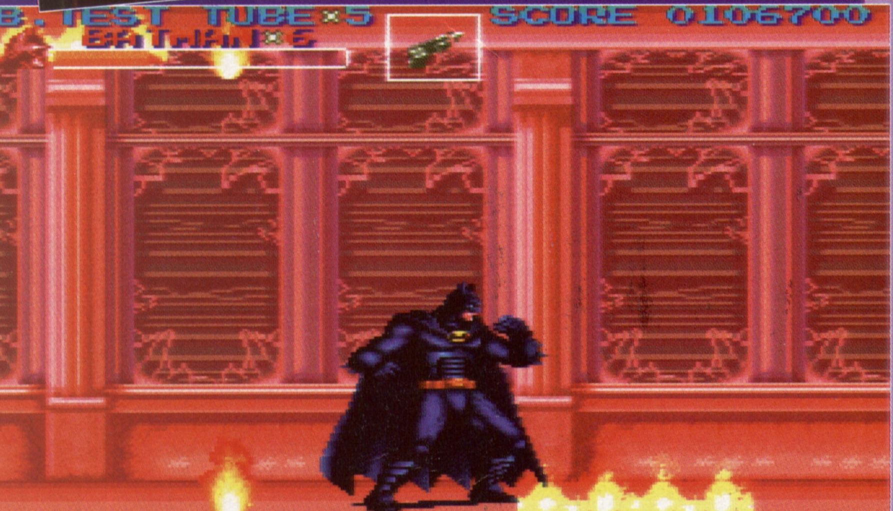
BATMAN RETURNS CONTRE FINAL FIGHT

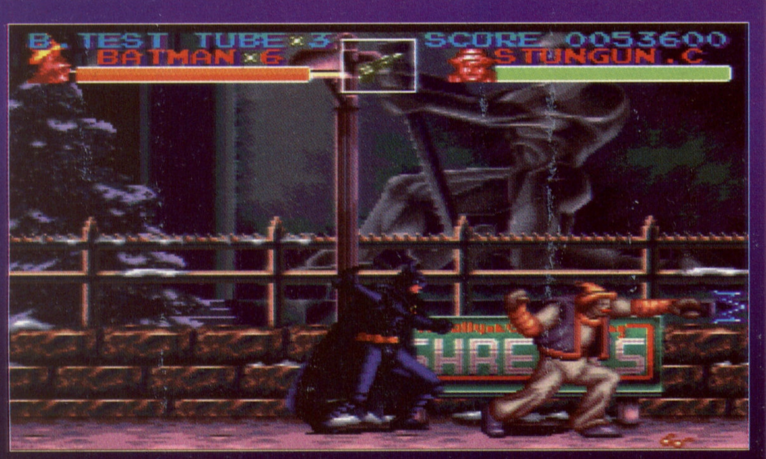
Si Batman n'avait pas mis en scène le héros masqué à l'allure de chauve-souris géante, on aurait pu l'appeler Final Fight III. Les deux softs sont identiques dans la forme. Les différences se limitent aux coups, Batman en ayant de plus amusants, mais Final Fight proposant de meilleurs enchaînements. D'un côté comme de l'autre, on a la même variété de sprites qui fait qu'après une demi-heure, on aimerait voir d'autres personnages et que, seuls les boss stimulent suffisamment le joueur. Si Batman l'emporte dans un domaine, c'est bien celui des musiques, puisque l'on pourrait y jouer uniquement pour les entendre! Citons tout de même Rushing Beat 2 qui offre, quant à lui, l'avantage de se jouer à deux et de proposer au joueur d'incarner différents personnages. Dans ce duel à trois, faites votre choix.





Batman dans une maison en feu. Du joli travail pour les effets de distorsions des murs. Dommage que ce passage dans les flammes se limite à une demi-douzaine d'écrans.





Aux côtés de ce qui fait figure de premier boss, Selina Kyles, la future Catwoman. Ce boss est, sans doute, le plus facile de tous à passer, alors amusez-vous!

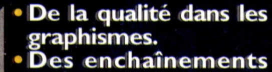
POURQUOI TANT DE HAINE, POURQUOI TANT DE VIOLENCE ?



Batman possédant peu de mots à son vocabulaire ("oui", "non", "aïe!" et "même pas mal!"), il a trouvé plus simple de cogner les clowns plutôt que de leur parler. C'est un choix, mais cela permet au jeu d'être plus passionnant que Guerre et Paix et davantage dans la lignée d'un Blood Sport. Dans les moments d'action intense, vous retrouverez votre Batarang pour éliminer les ennemis de loin, ou pour faire tomber les boss comme Catwoman. Les quelques prises en photo ci-dessus, qui représentent tout de même la quasi totalité des prises de Batman, vous montrent que Batman II, ce n'est pas Street Fighter II et que les prises ne sont pas légion.

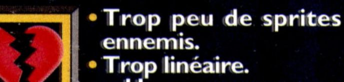
BATMAN RETURNS

EDITEUR • KONAMI
MACHINE • JAPONAISE
GENRE • BEAT THEM UP
TAILLE CARTOUCHE • 8 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 4
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • 3



- De la qualité dans les graphismes.
- Des enchaînements de coups sympas.
- Des musiques d'enfer.

La meilleure adaptation du film en jeu.



- Trop peu de sprites ennemis.
- Trop linéaire.
- Une course en Batmobile passablement nulle.

17 — GRAPHISMES
La qualité Konami une fois encore. Les décors sont beaux, les sprites fins, dommage qu'il y en ait si peu.

18 — ANIMATION
Les quelques clignotements de sprites ne suffisent pas à gâcher ce qui est excellent et fluide à souhait.

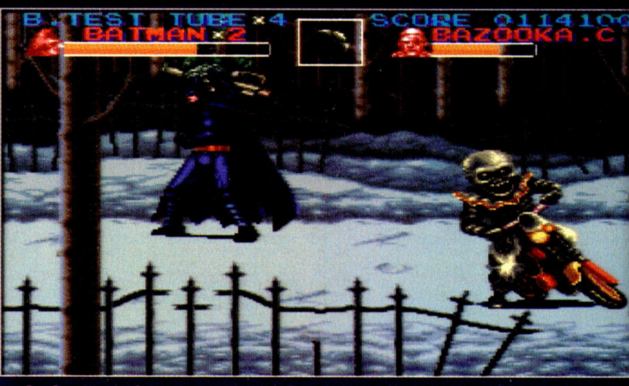
17 — MANIABILITÉ
On exécute les sauts et les coups avec autant de facilité, et tous les boutons du pad sont mis à contribution.

19 — SON/BRUITAGE
Les musiques inspirées de celles du film sont tout aussi splendides, à écouter d'urgence!

GLOBAL 83%



Batman Returns est un jeu excellent lorsque l'on y joue chez un copain pendant le week-end, et que l'on a pas claqué 500 francs pour l'obtenir. Le jeu possède comme qualités: des musiques (celles du film) démentes, une animation parfaite si l'on oublie les deux ou trois clignotements de sprites et des graphismes meilleurs qu'un Final Fight par exemple. Le problème, c'est que le jeu est tout, sauf subtil. A force de jouer à ce genre de jeu, on commence à devenir exigeant. Batman a des coups sympas, mais on les voit dix fois et c'est assez. Hormis les boss sur lesquels on perd pas mal de vies avant de trouver le "truc", le jeu n'est pas d'une difficulté incontournable. Les niveaux sont assez longs, décomposés en plusieurs étapes, ce qui permet de changer les décors, mais se contenter d'avancer et de cogner n'est pas toujours palpitant, surtout lorsque l'on rencontre toujours les mêmes sprites! Un jeu avec lequel on s'éclate, comme je l'ai déjà dit, chez un copain. T.S.R



La fin approche, vous voici en plein zoo, on se croirait à la rédaction.

Batman Returns est indiscutablement le plus beau jeu consacré à l'homme chauve-souris, ce qui n'est pas vraiment surprenant car ça fait un moment que l'on s'est rendu compte que les programmeurs de Konami assurent comme des bêtes. Comment résister devant tant de beauté, surtout si on est un fan de Batman ? Cela dit, en dépit de mon enthousiasme devant la réalisation de ce jeu, je dois bien reconnaître Batman Returns est un jeu de baston sans grande originalité, au même titre que Turtles in Time. L'action manque vraiment de variété, d'autant plus que les ennemis sont toujours les mêmes, et même si la séquence de la batmobile apporte une diversion, elle n'est pas suffisamment passionnante pour relancer l'intérêt de jeu. Avec des séquences plus variées, Batman Returns aurait pu être un chef d'oeuvre, mais ce n'est qu'un bon jeu de baston qui est marquant uniquement au niveau du graphisme et de la bande sonore. A.H.L



Le pingouin en personne, pour une rencontre sans réelle difficulté. Il vous faudra éviter les parapluies, avec calme et sang-froid, et vous servir, une fois encore, du Batarang. Dans tout bon plan il y a un Batarang.



Les accrocs du film retrouvent ici le kidnappeur d'enfants et son train! Batman n'en fera qu'un bouchée. He hop! Et sans Batarang!

Super Nintendo

TU VEUX JOUER A BERNARD TAPIE ?

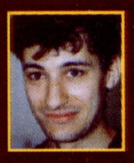


C'est la première fois, sur console, que l'on va vous donner l'occasion de voir ce que vous avez véritablement, non pas dans les tripes, mais dans les neurones! Avec ce simulateur économique de haute volée où vous jouez les PDG, ou plutôt vous êtes à la tête d'une compagnie aérienne, votre but sera de faire prospérer cette entreprise, en aménageant un plan et une stratégie de conquête de marchés à travers le monde entier. Tout sera bon pour essayer de rafler la clientèle, mais dans les limites de la légalité, bien sûr! C'est-à-dire sans faire assassiner les patrons des autres Compagnies! Il y aura du business, rien que du business. A l'aide d'une équipe de cadres et autres conseillers dynamiques, il faudra penser aux campagnes de publicité, au bien-être des passagers et à leur réception dans les divers hôtels. Il ne faudra pas oublier non plus de s'implanter dans les différents pays, afin d'ouvrir des agences susceptibles de "capter" quelques clients. De même, l'achat d'appareils s'avérera nécessaire au cas où vous ouvririez d'autres lignes vers l'Asie ou la Russie. Mais attention, pas de gaspillage, votre budget est limité!

AEROBIZ

Lorsque vous achetez des avions, vous avez le choix entre tout ce qui existe sur le marché. Je vous conseille l'Airbus A 310 pour sa commodité.



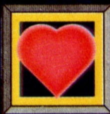


Autant vous le dire tout de go, je ne suis vraiment pas fan de ce type de jeu. Que voulez-vous, je me suis trop habitué aux shoot'em up, beat'em up et autres jeux de plates-formes ou d'aventure pour verser dans l'économique. D'ailleurs, j'en ai assez fait dans ma carrière estudiantine! Alors basta. Mais il faut reconnaître aussi qu'Aerobiz est loin d'être mal réalisé; tout est mis en oeuvre pour que la simplicité des commandes soit de rigueur, notamment grâce aux différentes icônes qui facilitent la vie. L'intérêt est évidemment assez élevé comte tenu du but à atteindre: devenir le leader incontesté en matière de Compagnie Aérienne! Rien que pour ça, il vous faudra certainement des heures et des heures de jeu! TRAZOM



AEROBIZ

EDITEUR • KOEI
GENRE • SIMULATION ECONOMIQUE
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
SAUVEGARDES



- Le premier jeu de ce genre sur console.
- Un réalisme incroyable.
- Des heures de jeu.



- Peut devenir rébarbatif.
- Réservé aux initiés.



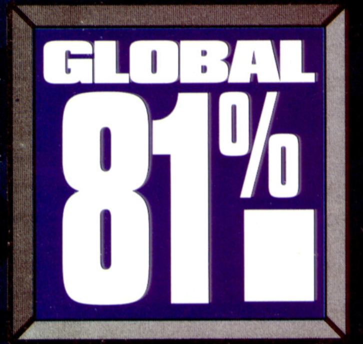
GRAPHISMES 14
C'est assez bien dessiné, mais les couleurs sont vraiment peu nombreuses et pâles, à mon goût.

ANIMATION
Pas d'animation



MANIABILITÉ 14
On sent ici que la souris fait cruellement défaut, bien qu'en se contentant de la manette, c'est loin d'être un calvaire!

SON/BRUITAGE 15
Les bruitages, il n'y en a pas et les musiques sont, elles, de bonne facture, mais sans plus.





Oh! une maison qui parle! Avouez que c'est plutôt marrant non? Non? Ah bon!

IT'S A COOL COOL WORLD!

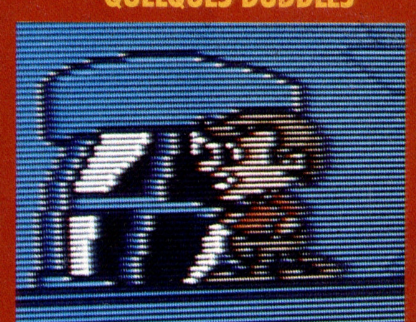
Cool World est l'adaptation Super Nintendo du film du même nom sorti aux Etats–Unis mais pas distribué en France. Ce film reprenait le concept de Roger Rabbit, à savoir, d'inclure de vrais acteurs dans un monde de cartoons. Dans Cool World, vous êtes un type plutôt cool et complètement réel. Mais vous êtes bien la seule chose réelle du jeu car vous évoluez dans le monde Cool rempli de Duddles, des personnages de dessins animés qui n'arrêtent pas de vous ennuyer, et c'est un euphémisme! Votre but est d'empêcher ces Duddles de venir de ce monde parallèle qu'est Cool World dans notre monde réel, dans le but de tout nous piquer: les objets, les décors, tout! Pour éviter cela, vous traversez des mondes colorés et délirants dans lesquels vous devez résoudre des énigmes simples consistant, le plus souvent, à trouver des objets et à les utiliser au bon endroit. De nombreuses scènes d'actions vous feront déjouer les pièges les plus vicieux des personnages de BD. Passez-moi la gomme!

COOL WORLD

QUELQUES DUDDLES



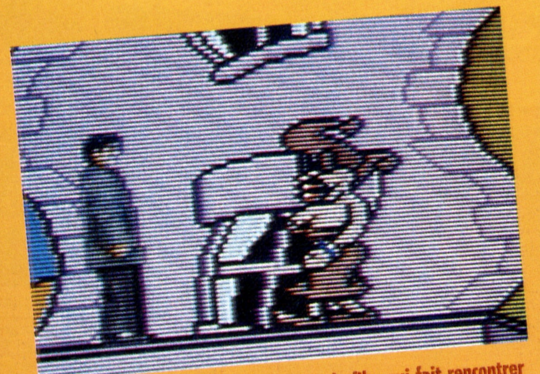








L'image d'introduction dépote un max puisque le mode 7 y est utilisé pour faire tourner un parterre de couleurs très psychédélique. Le tout zoome pendant que le héros tombe dedans.



On retrouve exactement l'ambiance du film qui fait rencontrer au héros (un vrai acteur) des personnages de dessin animé dans un décor de cartoon. Dans le jeu, le personnage est toujours distinctif du reste, car représenté par une image digitalisé (et animée) de l'acteur.



Lorsque vous avez récupéré le gant, grimpez le long des édifices pour trouver ce genre de détonateur qui vous donne des conseils et enclanche certains mécanismes. Ici, vous pourrez faire apparaître des plates–formes vous menant à une dizaine de pierres précieuses.



Beaucoup de personnages sur ce cliché. Le gros type complètement à gauche vous demandera des fleurs pour vous laisser entrer au bar (les fleurs seront récupérées dans la bibliothèque en échange d'un livre). Le rocker blond, à ses côtés, est terriblement dangereux: si vous le touchez, il vous secoue frénétiquement et vous pique tout votre blé. Le loup, à droite, est un duddle cracheur de feu et la bagnole peut vous permettre d'aller au niveau suivant si vous avez les clefs. Enfin, au centre, vous êtes attaqué par une meute de petits personnages bleus, des flics. Dès que vous en avez quatre dessus (ils collent), vous allez en prison.

Montez pas tout en haut de cette maison : vous retomberez aussitôt au rez-de-chaussée, sympa! Pour entrer dans le manoir, vous devez apporter un cadeau.

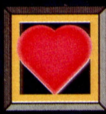


En-dessous, le visage méchant est, en fait, une porte d'entrée vous faisant pénétrer dans un magasin. En face, le lapin est un duddle à éliminer en vitesse. Mais le principal est le petit trousseau de clefs (près de votre visage) qui va et vient devant vous. Emparez-vous en et vous pourrez utiliser la voiture se trouvant en bout de niveau (vers la droite).



COOL WORLD

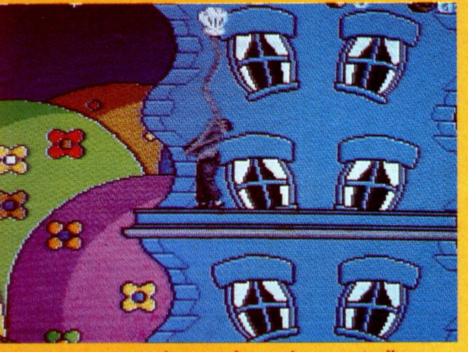
EDITEUR • OCEAN
MACHINE • FRANÇAISE
GENRE
ACTION/AVENTURE
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE
1
NOMBRE DE JOUEURS
1
CONTINUES
4
TAILLE • 8 MB



- Des superbes décors, des couleurs vives et variées.
- Un nouveau concept de jeu d'aventure basé sur l'action.



- IN-JOU-A-BLEU !



Le gant ne sert pas seulement à frapper les ennemis. Il sert surtout à grimper au niveau supérieur (quand il existe). Vous pouvez ainsi monter très haut sur les buildings dingos de Cool World. Des bonus sont à la clef.

FACE À FACE
COOL WORLD CONTRE ANOTHER WORLD

Les deux jeux présentent quelques points communs. Bien que se déroulant de manière différente et dans des univers différents, ils sont tous deux des jeux d'aventure dont toutes les actions sont basées sur des réflexes et des scènes d'arcade. Vous réfléchissez mais vous utilisez, la plupart du temps, les muscles de vos doigts. Bien sûr, le rapport action/aventure n'est pas dosé de la même manière mais les deux jeux sont très semblables sur le papier. Par contre, pas de comparaison possible en ce qui concerne le jouabilité. D'accord, Another World est très difficile mais il est finissable et, avec l'habitude, on le prend en main. Cool World est injouable malgré sa beauté graphique largement au même niveau (voir au-dessus) que Another World. Pas de doute possible donc, Another World remporte la victoire haut la main.





GRAPHISME 18
Des graphismes vraiment somptueux reprenant l'aspect coloré des dessins animés.



ANIMATION 15
Les scrollings des décors sont ultra fluides et l'animation générale d'un bon niveau.



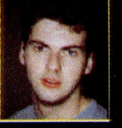
SON 15
Des thèmes répétitifs (surtout parce que l'on recommence toujours les mêmes actions) mais de bonne facture.



MANIABILITE 09
Le big problème de ce jeu. Je me demande si celui-ci a été testé par les concepteurs. C'est purement injouable.

Si Cool World n'est pas ce que l'on peut appeler un jeu graphiquement très fin, il offre tout de même l'avantage de posséder des couleurs vives et super variées et ça, c'est un bon point. Malheureusement, les bons points s'arrêtent ici, car tout le reste de cette production est d'un niveau assez moyen. L'animation du personnage, par exemple, n'est pas la meilleure qui soit, ses mouvements sont lents et un peu limités. Il en va de même pour la musique et les bruitages qui sont loin, bien loin de valoir ceux des meilleures productions de la marque dans ce domaine. Du fait de ses graphismes pimpants et de son thème assez enfantin, Cool World est, à mon avis, principalement destiné aux jeunes joueurs mais la jouabilité ne suit pas et, bien souvent, on rage contre le héros qui n'arrive pas à progresser suivant nos désirs. Un jeu moyen qui ne restera pas dans les mémoires.

J'm DESTROY



Quel malheur! On ne verra pas le film et l'on se tape un jeu qui promettait vu sa qualité graphique exceptionnelle et qui déçoit sur toute la ligne. La perspective de jouer à un jeu d'aventure, principalement constitué de scènes d'actions plates-formes, me réjouissait, d'autant que le monde de Cool World est passionnant et délirant. Le problème est qu'Océan a oublié de tester le jeu! C'est injouable. La maniabilité du personnage est exécrable et le jeu bien trop difficile pour tenir un joueur plus de 20 minutes. Je suis allé loin pourtant et il y en a des choses à découvrir, mais au terme de combien de crises de nerf? Cool World propose un nouveau genre de jeu d'aventure/action dans un univers graphique superbe, mais c'est tout! Quel gâchis, quel malheur pour 500 balles...

OLIVIER



JE N'AI BESOIN DE PERSONNE EN HARLEY HUMONGUS!

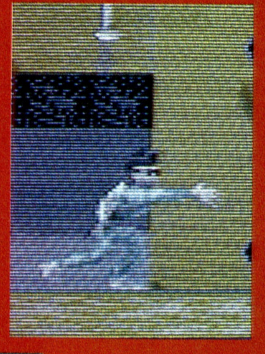
HARLEY'S HU... Advent...

LES POSSIBILITEES DE HARLEY



HARLEY SAUTEUR





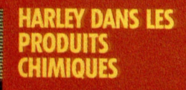
HARLEY TIREUR DE CLOUS (VERS LE HAUT)





HARLEY TIREUR DE BILLES (EN FACE)





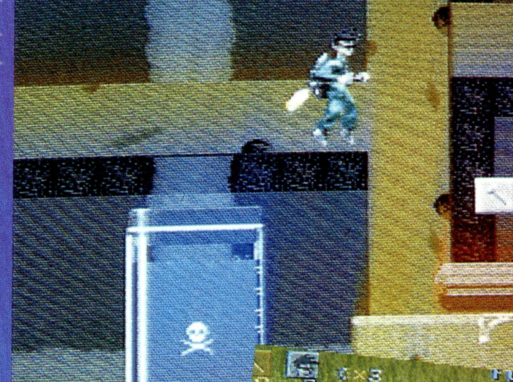
HARLEY ET SON JET PACK

HARLEY DANS LES PRODUITS CHIMIQUES



Ce stage qui vous fait passer sur votre propre paillasse de chimie, est un stage bonus en temps limité. Jetez-vous sur les boulons, les coeurs et autres items intéressants pour la suite.

Harley est un chercheur de génie dans le genre du héros de "Chérie, j'ai rétréci les gosses". En fait, c'est un anti–génie car son principal défaut est le bordel. Ce mec n'écrit rien, ne range rien et ne se rappelle de rien. La seule chose qu'il se souvienne, c'est qu'il avait fabriqué une machine infernale qui pouvait tout réduire à une taille microscopique lorsqu'un gros BOUM le projeta dans un monde bizarre, un monde où tout lui paraissait étonamment grand! Ce que notre héros ne sait pas encore, c'est qu'il a été réduit à la taille d'un moustique éthiopien et qu'il est alors devenu la proie des insectes qu'il chassait quand il avait une taille normale. Heureusement, il existe la machine pouvant réaliser l'opération inverse. Malheureusement, on se trouve en plein dans un jeu vidéo et le but est de récupérer les morceaux de cette fameuse machine qui a malencontreusement explosé. Harley va parcourir tous les lieux de sa maison, dans l'état de larve microscopique et coursé par une horde d'insectes mutants. Il pourra sauter, voler avec son jet–pack (s'il lui reste assez d'essence pour cela) et bombarder ses ennemis de clous ou divers objets trouvés ça et là. A bord d'un tank miniaturisé, à cheval sur des Legos, Harley devra récupérer un à un les morceaux de sa machine et rester vivant dans ce monde de dingues!

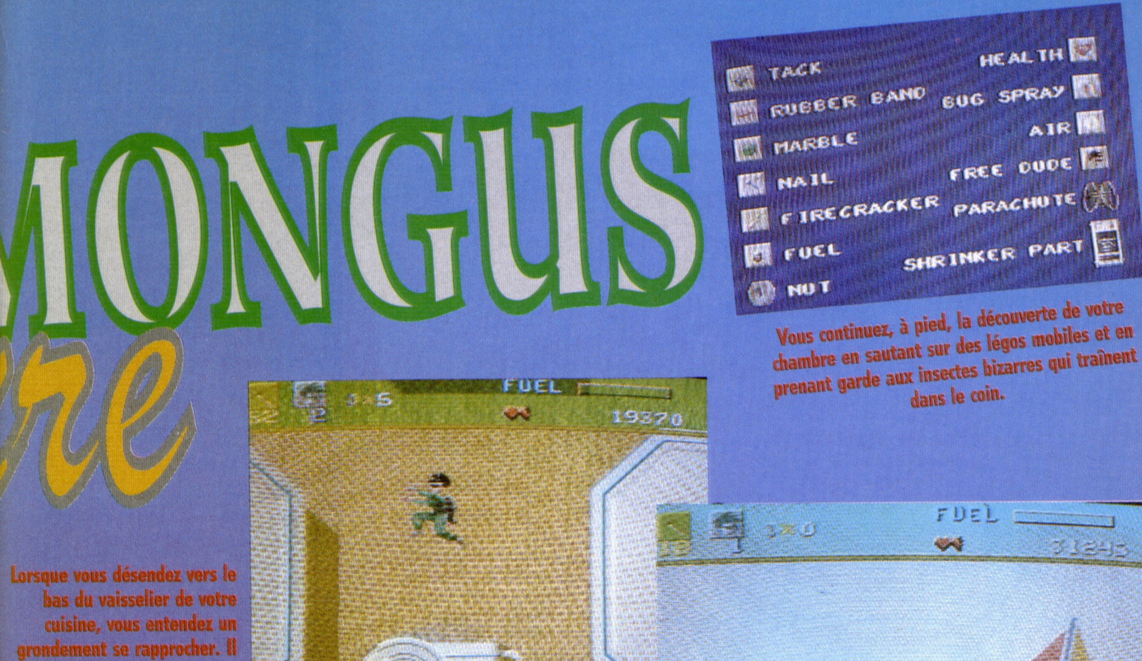


Le jet-pack vous permet de vous élever dans les airs pour atteindre certaines plates-formes trop hautes. Des passages cachés sont d'ailleurs aussi à découvrir, grâce à cet engin de votre fabrication.

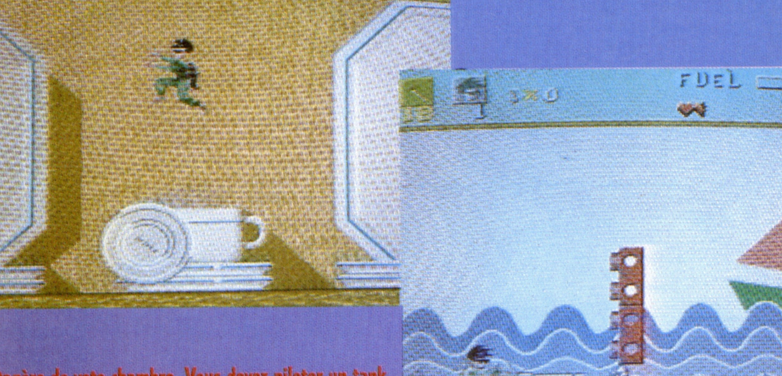


Méfiez-vous de ces boîtes de conserve. La plus haute s'ouvre à intervalles réguliers et risque de vous couper si vous vous trouvez dessus à ce moment. Vos coeurs en prendraient un coup.

Chaque insecte doit être méthodiquement éliminé par l'un de vos projectiles (ici un clou). Dans le cas contraire, il vous bombarde de slime vert qui vous fait perdre un demi-coeur.

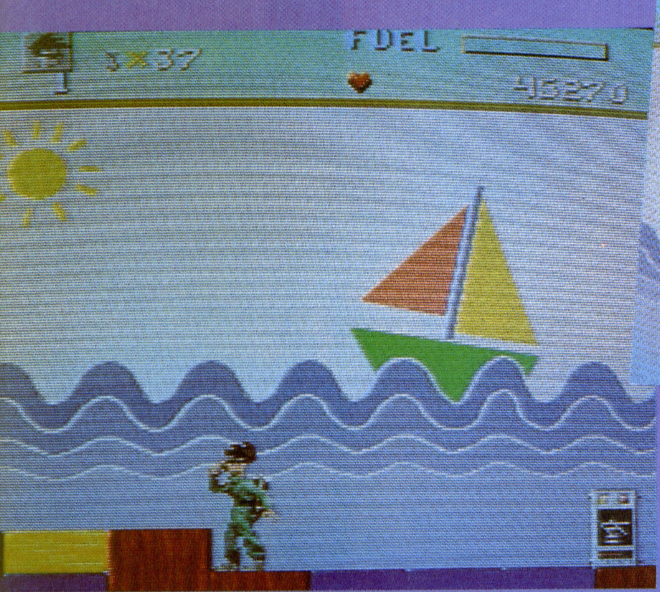


Vous continuez, à pied, la découverte de votre chambre en sautant sur des légos mobiles et en prenant garde aux insectes bizarres qui traînent dans le coin.



Lorsque vous désendez vers le bas du vaisselier de votre cuisine, vous entendez un grondement se rapprocher. Il s'agit d'assiettes qui vous dégringolent dessus en roulant. Sautez au-dessus.

Ce stage se déroule sur une étagère de vote chambre. Vous devez piloter un tank miniature (plus pour vous maintenant que vous êtes réduit) qui peut tirer des boulets et sauter. Des légos vous barrent le passage et des billes rouges viennent vous rebondir dessus. Visez les et pas de quartier !



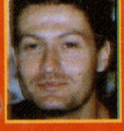
Chaque niveau est divisé en plusieurs sections, séparées par cette sonnette qui sonne si vous lui sautez dessus. Cela vous permet de recommencer à cet endroit précis si vous perdez une vie. Inutile, en effet, de recommencer à zéro...

A chaque fin de satge, vous récupérez un morceau de votre machine infernale. Certains niveaux sont linéaires, d'autres sont de véritables labyrinthes dans lesquels il est bien difficile de trouver ce petit morceau de machine tant convoité, et qui vous permet d'accéder au niveau suivant.

Autant vous le dire tout de suite: si vous avez plus de treize ans, ce jeu ne vous intéressera que de très loin. Eh oui, principalement destiné aux plus jeunes d'entre vous, Harley's Humongous est assez facile. L'idée du savant, grand inventeur, de surcroît, qui se balade dans toutes les pièces de la baraque à la recherche de la machine qui lui rendra sa taille réelle, ça me botte bien. L'animation, les graphismes, les musiques sont d'une bonne facture. Malheureusement, je trouve regrettable que l'on soit obligé de claquer plus de 500 balles pour acheter une cartouche pareille. Certes, le jeu n'est pas mauvais en soi, mais il n'a rien de bien flagrant pour lui permettre d'accéder au titre, au grandissime titre de "jeu achetable"!

J'm DESTROY

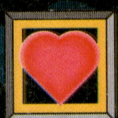
Techniquement excellent, ce jeu plaira aux afficionados des jeux de plates-formes. Mais son originalité risque de rebuter les puristes de Mario. D'autant qu'il manque un petit quelque chose qui aurait pu faire de ce jeu un grand hit. La maniabilité fait quelquefois curieusement défaut et le challenge manque parfois de piquant. D'autres fois, c'est le pied total avec de l'originalité et de la difficulté. Quoi qu'il en soit, Harley est superbe de finesse et de beauté et terriblement fluide dans ses animations. Un jeu que l'on n'attendait pas vraiment et qui reste d'un bon niveau.



OLIVIER

HARLEY'S HUMONGUS ADVENTURE

EDITEUR • HI TECH
MACHINE • AMERICAINE
GENRE • PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2
CONTINUES • 3
VU ET DISPO CHEZ TOP GAMES



- Des graphismes super fins et très colorés.
- Une animation béton.
- Un jeu de plates-formes original.



- Il manque quelque chose pour faire un hit.

GRAPHISME

17

Des graphismes superbes, colorés, mais surtout, d'une finesse rarement égalée. On s'y croirait!

ANIMATION

17

Formidablement fluide. Scrollings différentiels : d'une clarté faisant oublier que l'on a déjà vu desralentissements sur cette console.

SON



16

De très bons bruitages rigolos et réalistes. Des musiques sympas.

MANIABILITE



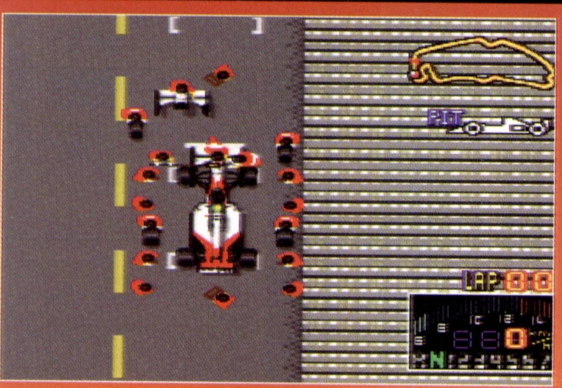
16

Pas de problème de maniement du personnage, à part pour certaines petites plates-formes.



Super Famicom

SENNA EST DE RETOUR !

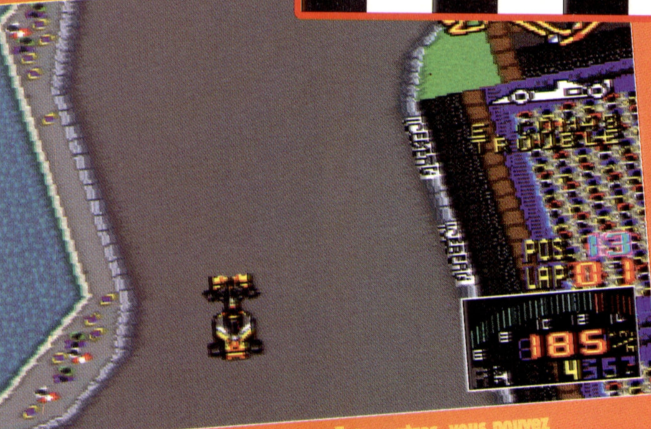


Dans les stands, avec Ayrton Senna the best of the best, les mécaniciens s'affairent autour de votre F1 pour des changements de pneus ou d'ailerons.

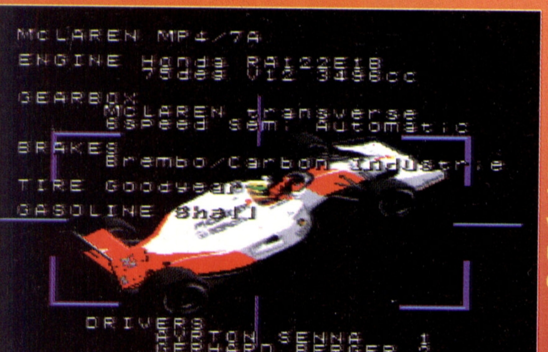
En ce début de saison de Formule 1, dont les essais officiels du premier Grand Prix de l'année ont débuté à l'heure où j'écris ces lignes, nous voici donc de nouveau avec un jeu de F1 vue de dessus! On ne peut pas dire que l'on fasse dans l'innovation et l'originalité, parce que des jeux de ce genre, on en a vu déjà un paquet. Au début, c'est bien...après ça lasse! Alors que trouvons-nous dans ce soft? Eh bien, en réalité, tout ce qui fait qu'un programme de ce genre ressemble quand même à quelque chose proche de la course auto! A ce propos, toutes les monoplaces et tous les pilotes présents dans la cartouche sont certifiés version 1992, avec tous les détails en plus! En vous entraînant seul sur l'un des 16 circuits, ou bien en bifurquant illico sur le Championnat du Monde, les sensations seront les mêmes! A plus de 325 Km/h, réussir les qualifications et les dépassements ne sera pas chose aisée. Pas aisés non plus les réglages ultra-précis des ailerons, des pneus, de la caisse... et j'en passe! Et dire qu'on fait ça bien calé au fond de son fauteuil!

C'est le départ d'un Grand Prix! Les moteurs chauffent, les pilotes prient, le coeur palpite...et le feu passe au vert!

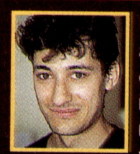
F1 GRAND PRIX II



Au départ, vous avez 6 options. Entre autres, vous pouvez choisir l'entraînement ou le Championnat du Monde.



En pleine course, votre monoplace file à vive allure. Ne percutez pas trop souvent, vous risqueriez l'abandon



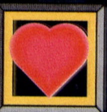
Les F1 Grand Prix et autre F1 Circus, on commence à connaître! Je dis et je répète que cette vue aérienne de votre voiture n'apporte rien de bien grandiose, compte tenu du fait que la difficulté s'en trouve accrue et que la sensation de vitesse, on VEUT la recevoir en pleine face! C'est vrai, quoi, on n'a pas l'impression d'être dans la voiture! A part ce détail, les animations sont vraiment très bonnes, de même que les options qui sont le point fort de ce produit. A votre guise, vous optimiserez votre monoplace à tous les niveaux techniques, comme le ferait un Prost ou un Senna! Pourtant, ne rêvez pas trop, les courses restent décidément beaucoup trop difficiles, à moins d'y passer des heures. Un bon produit donc, mais pour les inconditionnels uniquement.

TRAZOM

VU ET DISPO CHEZ TOP GAMES

F1 GRAND PRIX II

EDITEUR • VIDEO SYSTEM
GENRE • COURSE AUTOMOBILE
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 16 CIRCUITS
CONTINUES
SAUVEGARDES



- Une bonne vitesse d'animation.
- Des musiques entraînantes.
- Le côté "réglage de la voiture" très réaliste.



- Une grande difficulté.
- Une vue du dessus désormais dépassée.
- On se lasse vite!





16 — GRAPHISMES
Les monoplaces sont vraiment bien dessinés, de même que tous les pilotes. C'est un bon point!



15 — ANIMATION
Là aussi, on fait dans le rapide! Mais aussi dans le réalisme: les voitures font des tête-à-queue, des freinages tardifs...



14 — MANIABILITÉ
Ca se gâte un peu car la prise en main n'est pas des plus idéales, la conduite étant trop "dure". Il y a pourtant une marche arrière!

15 — SON/BRUITAGE
Les musiques sont toujours aussi douces à nos oreilles, de même que les bruitages relativement réalistes.



GLOBAL 77%

Super Famicom

UN GRAND GOLF SUR VOTRE 16 BITS !

Le problème, lorsque l'on arrive sur le green, c'est qu'il n'y a pas d'indication de relief véritable. Remarquez bien que cela simplifie les choses grandement et que l'on fait, ainsi, un birdie tous les deux trous.

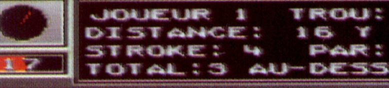
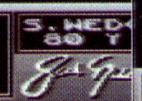




Jack Nicklaus Golf

Si je vous parle de pros du club de golf, certains penseront alors à Greg Norman, certains autres à Daly et, d'autres encore, à John Madden, mais ceux-la se plantent complétement puisque John Madden fait du patin à glace, depuis qu'il a arrêté le foot US. Notre présent sujet, c'est Jack Nicklaus, ou le jeu auquel il a bien voulu prêter son nom. Qu'il est généreux ce brave Nicklaus! Le golf, il l'a appris dans sa jeunesse, lorsqu'il était scout. On l'appelait alors le scout-Nick, mais certains, les mauvaises langues, l'appelaient le "ruskof". OK, j'arrête mes jeux de mots à deux francs pour vous parler un peu du jeu. C'est tout de même pour ça que vous êtes en train de lire ces quelques lignes. Le soft ne vous propose que deux parcours. Allez donc voir du côté du PGA pour voir la différence! Jouez parmi les pros ou les amateurs, et faites ensuite en 18 trous. La gestion du jeu est, une fois encore, très bonne, même s'il faut de sacrés réflexes pour arrêter le curseur sur la barre de puissance et d'effets, au millimètre près. Bref, le vent est là, le rough et le sable sont aussi présents; seul, le relief du green ne figure pas, mais, d'une certaine façon, ça facilite bien la vie. Alors, faisons donc un tour en images.



In the bunker! Ces bacs à sable n'ont pas été oubliés!



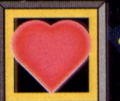



Après le Irem Skins Game et me PGA Tour, on aurait pu penser que Jack Nicklaus Golf serait une pure merveille. Je vous le dis de suite, ce n'est pas le cas. Le jeu n'est pas, à proprement parler, mauvais; il est même, sous certains aspects (la jouabilité par exemple) assez bon, mais il ne convainc pas. Les décors mettent trois heures (j'exagère un brin) à s'afficher, le vue reste identique lorsque l'on frappe la balle, ce qui n'est vraiment pas pratique pour savoir où elle atterrit, et les bruitages sont presque inexistants, ce qui est plus que regrettable. Le jeu n'est pas très beau, mais les teintes ne sont pas aussi verdâtres que sur le PGA. En somme, un soft moyen qui ne se détache pas du lot de cette masse de softs de golf que l'on trouve sur le 16 bits Nintendo. T.S.R.

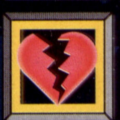
JACK NICKLAUS GOLF

MACHINE • AMERICAINE
EDITEUR • TRADEWEST
GENRE • DEVINE?
TAILLE CARTOUCHE • 8 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 2
NOMBRE DE JOUEURS • 1/4
CONTINUES • SAUVEGARDES





• Ce jeu est d'une grande jouabilité



• Il y a peu de parcours
• Le décors met un temps fou à s'afficher
• Des trous trop faciles
• Manque de réalisme, en général



GRAPHISMES 14
Peu de variété, une végétation pauvre mais cependant bien réalisée.

ANIMATION 12
Les décors sont longs à s'afficher, les seules autres animations étant la balle qui bouge et le sprite frappant la balle.

MANIABILITÉ 15
Dur d'être précis avec la barre de puissance et d'effets, à moins d'avoir des réflexes de dieu, voire de demi-dieu.



SON/BRUITAGE 11
Des bruitages hyper discrets, et des musiques sympas que l'on n'entend pas assez souvent.




Les passages sont de plus en plus vicieux et vous devrez vous séparer pour réussir à passer certains pièges. Gaffe à la haute-tension !

EVERYBODY NEED SOMEBODY !

Au nom Blues Brothers, on ne peut s'empêcher d'associer le mot "culte". En effet, tout ce qui touche de près ou de loin les Blues est culte. Ceci est peut-être dû au fait que l'un des deux est mort d'une overdose (John Belushi en l'occurrence). Toujours est-il que ce duo et son prestigieux orchestre ont été créés lors d'une émission de télé américaine qui a débouché sur de longues années de concerts et un superbe film de John Landis. La personnalité des deux frères Blues est symbolisée par leur accoutrement connu dans le monde entier: les lunettes noires, le costard et les chapeaux. Dans le film, les deux héros sont poursuivis par la police, mais tentent de remonter leur groupe et de jouer devant un public acquis d'avance. Le jeu ne reprend pas le scénario du film, puisque vous devez récupérer des disques et les remettre dans le juke box qui termine chaque niveau mais n'utilise donc que les personnages des Blues Brothers, pour vous faire participer à un jeu de plates-formes et de tir en vue de profil. Vous pouvez, en effet, récupérer des disques un peu partout afin de vous en servir comme armes de jet sur vos ennemis. Il est possible de jouer à deux simultanément et un chemin différent vous sera alors proposé (25 niveaux contre 34 en mode un joueur). A vous les hangars, les pâturages et les dizaines de pièges machiavéliques.

SUPER BLUES

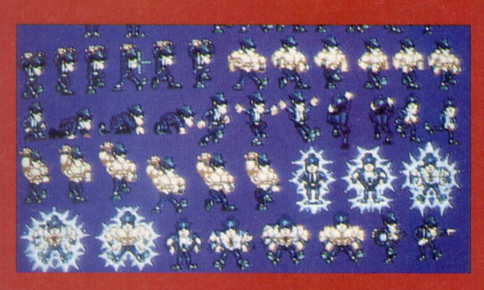
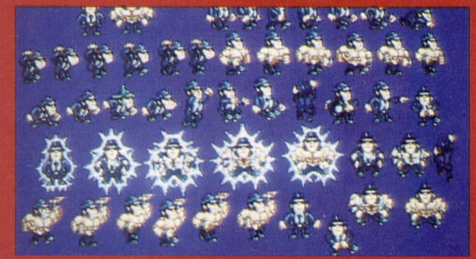
QUEQUES CREATURES DU JEU






LES PLANCHES DE SPRITES

Voici, en exclusivité, les planches de sprites des deux personnages. Chaque mouvement est décomposé en plusieurs sprites. D'où le nombre impressionnant de ceux-ci. Et encore, nous ne vous montrons que les deux premières planches de Jack et Elwood (il y en a deux autres).



Un piège se referme violemment entre les deux Blues, mais cela n'empêche pas Jack de se transformer en Super Jack. Lorsque vous trouvez l'item qu'il faut, vous voyez votre musculature devenir impressionnante. Cela déroute quand on connaît les deux héros rockers buveurs de bières. On était loin de Schwarzenneger et son body building.



SUPER BLUES BROTHERS CONTRE THE ADDAMS FAMILY

Ces deux jeux de platesformes sont très semblables dans le maniement du personnage qui demande une grande précision et qui s'emballe très vite. L'impression que le sprite glisse sur le sol est présente dans les deux jeux, ce qui est très troublant. Les deux jeux proposent de superbes graphismes et de belles couleurs et l'on y trouve aussi des bonus un peu partout. Par contre, Super Blues Brothers utilise davantage le tir. Le problème, pour ce dernier, est que face à Addams, il reste en retrait pour à peu près tous les aspects. Addams est beaucoup plus fouillé, plus prenant et plus mignon. Mon choix se portera donc, sans équivoque, sur Addams sans pour autant blâmer Super Blues qui est un excellent jeu tout de même (la barre était haute).

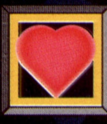
Le premier jeu de plates-formes 100% français est une réussite technique puisqu'il constitue l'un des plus beaux jeux de plates-formes sur la machine. Même si les premiers niveaux sont un peu légers en détails, tout s'arrange ensuite avec force plans différentiels. Techniquement donc très fluide, rapide et coloré, le jeu demande une précision et un timing à toute épreuve, sans pour autant être impossible à jouer. On peut, de plus, y jouer à deux simultanément en s'entraidant. Il manque malheureusement un petit quelque chose pour faire de ce jeu un méga hit. Sans doute ce côté hâché qui vous fait tenter chaque action indépendamment de celles qui suivent. Un très bon jeu de toute façon.

OLIVIER



SUPER BLUES BROTHERS

EDITEUR	TITUS
MACHINE	FRANÇAISE
GENRE	PLATES-FORMES
DIFFICULTE	MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE	2
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2 (SIMULTANÉMENT)
CONTINUES	OUI
TAILLE	4 MB



- Un niveau technique très élevé.
- Un challenge passionnant et éreintant.
- Un rythme fou.



- Mais que font les Blues Brothers dans cette aventure bizarre?



GRAPHISME 17
Le moins que l'on puisse dire, c'est que c'est coloré et plein de détails.

ANIMATION 18
Smooth! Des scrollings différentiels délirants avec des arrières et des avant-plans mortels.

SON 16
Le thème des Blues est repris mais version house, ce qui est dommage. Les bruitages sont excellents.

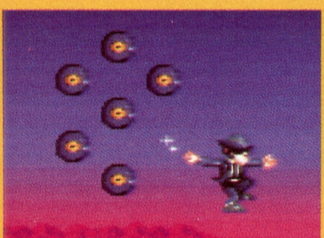
MANIABILITE 16
C'est un peu dur mais la maniabilité des Blues n'est pas à mettre en cause.

GLOBAL 83%

LE PRINCIPE DU JEU

Le but du jeu est de terminer les 34 niveaux (en mode un joueur) ou les 25 (en mode deux joueurs) en trouvant le juke box géant placé à la fin du stage. Pour se faire, il faut se battre et sauter de plates-forme en plate-forme. Pour se débarrasser d'un ennemi, il faut lui balancer un disque dans la tronche! Vous disposez d'une quantité limitée de ces disques. Mais vous en récupérez tout au long de l'aventure.

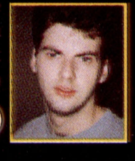


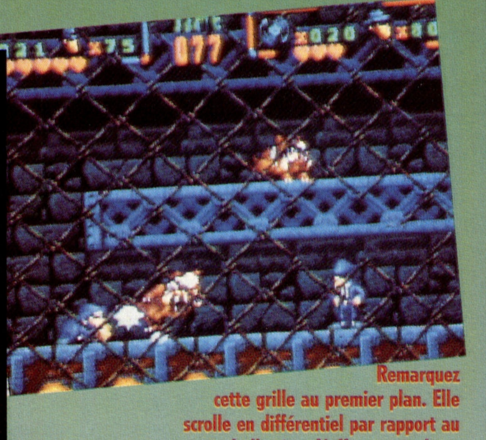




Avec une quantité de niveaux impressionnante, Super Blues Brother s'installe d'emblée comme l'un des meilleurs jeux de plates-formes purs et durs de la Super Nintendo. Retrouver Elwood dans des aventures inédites, même si elles n'ont rien à voir avec le film, moi ça me botte bien. Seul, Blues Brohers est déjà bien; à deux, il relève encore un peu plus la tête. A certains passages, vous ne pourrez passer que si vous décidez de vous entraider en vous échangeant les disques. Graphiquement très beau tout au long des niveaux, Super Blues Brother est également doté d'une bande sonore qui donne une pêche d'enfer. La musique a été remixée à Paris par un type d'NRJ et le résultat est dément. Un bon titre à qui il manque juste un peu d'intérêt. A part cela tout est parfait!

J'm DESTROY





Remarquez cette grille au premier plan. Elle scrolle en différentiel par rapport au reste de l'action. L'effet en résultant est superbe.



VENTE PAR CORRESPONDANCE

☎ 20 87 69 55
(de Paris faire le 16)

LILLE
44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82



4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21



DOUAI
39 rue Saint Jacques
Tel : 27 97 07 71

SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise péritel + 1 manette	990 F
SUPER NES USA + Prise péritel+ 2 manettes + Mario IV	1 290 F
SUPER NES USA + Prise péritel+ 1 manette + Street fighter 2	1 380 F

MANETTE CAPCOM / 6 BOUTONS : 590 F - MANETTE SF3 : 149 F SUPERSCOPE 529 F

ADDAMS FAMILY 2	495,00	PLAY ACTION FOOTBALL	469,00
ALIEN 3	495,00	POWER MOVES	495,00
AMAZING TENNIS	495,00	PUSHOVER	495,00
BATMAN RETURN	TEL	Q BERT 3	495,00
BATTLETOADS	TEL	RAMPART	495,00
BEST OF THE BEST	495,00	ROAD RUNNER DEATH VALLEY	495,00
BLUES BROTHERS	495,00	ROAD RIOT	495,00
BULL VS BLASERS	495,00	ROBOCOP 3	495,00
CALIFORNIA GAMES	495,00	ROMANCE OF 3 KINGDOM	495,00
CAPTAIN OF AMERICA	495,00	SIM CITY	469,00
CHESTER CHEETAH	549,00	SIM EARTH	549,00
CHUCK ROCK	465,00	SIMPSONS NITEMARE	495,00
COOL WORLD	495,00	SIMPSONS:KRUSTYS FUN HOUSE	469,00
DRAGON'S LAIR	449,00	SKULJAGGER	495,00
EQUINOX	495,00	SONIC BLASTMAN	495,00
FATAL FURY	590,00	SOUL BLAZER	549,00
FINAL FANTASY 2	549,00	SPACE MEGA FORCE (SUPER ALESTE)	495,00
FINAL FANTASY MYSTIC QUEST	395,00	SPANKING QUEST	490,00
GAME GENIE (SNES)	549,00	SPIDERMAN X MAN	495,00
GOAL	495,00	STREET COMBAT	495,00
GODS	495,00	SUPER BUSTER BROTHER	539,00
GUN FORCE	495,00	SUPER DOUBLE DRAGON	495,00
HIT THE ICE	495,00	SUPER GOAL	495,00
JIMMY CONNORS	495,00	SUPER STRICKE EAGLE	495,00
JOHN MADDEN 93	495,00	SUPER VALIS IV	495,00
KABLOO EY	495,00	**TAZMANIA**	**TEL**
LETHAL WEAPON 3	449,00	TERMINATOR	495,00
MARIO IS MISSING	**TEL**	TERMINATOR 2	495,00
MICKEY MISTICAL QUEST	539,00	TINY TOON	495,00
MIGHT AND MAGIC II	TEL	THE DUEL	495,00
NBA ALL STAR CHALLENGE	495,00	TOM & JERRY	495,00
NBA BASKET BALL	529,00	TURTLES IV	495,00
NHLPA 93	495,00	**UNIVERSAL SOLDIER**	**TEL**
OUTLANDER	495,00	WARP SPEED	495,00
OUT OF THIS WORLD	449,00	WINGS COMMANDER	539,00
PHALANX	449,00	WINGS 2	495,00
PILOT WINGS	449,00	X ZONE (SUPERSCOPE)	419,00

SUPER PROMO !

STAR WARS	**549,00**	MARIO KART	449,00
ACTRAISER	395,00	NCAA BASKETBALL (DUNK SHOT)	449,00
ARCANA	349,00	PIT FIGHTER	299,00
BILL LAMBEER'S BASKETBAL	250,00	POPULOUS	299,00
DESERT STRIKE	449,00	RACE DRIVIN	345,00
FINAL FIGHT	449,00	STAR FOX	579,00
F ZERO	390,00	STREET FIGHTER II	390,00
GHOULS AND GHOSTS	390,00	SUPER R TYPE	299,00
GRADIUS III	299,00	UN SQUADRON	449,00
JAMES BOND JR	345,00	YS III	390,00
		ZELDA 3	390,00

ACCESSOIRES

☞ **HANDY BOY** — 329 F

☞ **MANETTE PRO 5 :** — 349 F
6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM

☞ **BATTERY PACK** — 149 F
+ ALIMENTATION SECTEUR POUR GAMEBOY

☞ **2 MANETTES PRO 6 SANS FIL** — 299 F
+ CONTOLEUR INFRAROUGE POUR MEGADRIVE

GENIAL !!!

ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
permettant d'utiliser les cartouches US et japonaises fonctionne aussi avec
SUPER MARIO KART
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 99 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 69 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
OU POUR L'ACHAT DE 2 JEUX
SUPER NES/SUPER FAMICOM
CETTE MAGNIFIQUE MONTRE



SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + Alimentation + PERITEL	1390F
SUPER FAMICOM+1 Cartouche Au Choix d'une valeur maxi de 590F	1790F

STAR FOX	**TEL**	PARODIUS	495,00
		PHALANX	495,00
ADVENTURE OFSANDIEL	495,00	POPULOUS II	549,00
AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING	590,00	POP'N TWIN BEE	590,00
ALIEN VS PREDATOR	549,00	POWER ATHELETE	469,00
BATMAN RETURN	549,00	RAMNA 1/2 2	TEL
COMBATRIBES	490,00	RETURN OF DOUBLE DRAGON	495,00
CONTRA SPIRIT	469,00	RUSHING BEAT 2	549,00
COSMOGANG THE VIDEO	490,00	SKY MISSION	495,00
2020 SUPER BASEBALL	**TEL**	**SONG MASTER**	**449,00**
DEAD DANCE	590,00	STAR WARS	549,00
DRAGON BALL 2	**690,00**	STRANGE STRANGE WORLD	549,00
EXHAUST HEAT 2	**690,00**	STREET FIGHTER 2	549,00
FINAL FANTASY V	590,00	SUPER DUNK STAR	590,00
FIRST OF NORTH STAR 6	549,00	SUPER F1 CIRCUS	549,00
HUMAN GP	490,00	SUPER PANG	490,00
JOE & MAC II	549,00	SUPER TETRIS 2	590,00
LOONEY TOON (ROAD RUNNER)	449,00	**SUPER VOLLEY BALL 2**	**590,00**
NIGEL MANSELL GP	**TEL**	USA ICE HOCKEY	590,00
OUT OF THIS WORLD	449,00	VALKEN	549,00

GIGA PROMO !

PRINCE OF PERSIA	**299 F**	ROCKETTER	199,00
AXELAY	395,00	ROYAL CONQUEST	250,00
BRASS NUMBER	395,00	RUSHING BEAT	299,00
CAMELTRY	299,00	SMASH TV	299,00
CASTLEVANIA IV	299,00	SOUL BLADER	199,00
DINA WARS	290,00	SUPER CUP SOCCER	299,00
FLYING HERO	395,00	SUPER WRESTLMANIA	299,00
HOOK	395,00	THE KING OF THE RALLY	399,00
IMPERIUM	250,00	TINY TOON	439,00
LEMMINGS	250,00	TOP RACER	350,00
		TURTLES IV	449,00

SUPER NINTENDO

DESERT STRIKE	439,00	SUPER PGA GOLF	419,00
DRAGON'S LAIR	549,00	SUPER SWIV	439,00
JIMMY CONNORS	419,00		

GAME BOY

GAME GENIE 490 F

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

F1 RACE + ADAPTATEUR 4 P 199 F

ADDAMS FAMILY	239,00	MACDONALD LAND	279,00
ADVENTURE ISLAND 2	239,00	**MEGAMAN 3**	**259,00**
ALIEN 3	239,00	MOUSE TRAP HOTEL	239,00
ALL STAR CHALLENGE 2	239,00	**MR DO**	**239,00**
ALLEWAY	195,00	PLAY ACTION FOOTBALL	239,00
ALTERED SPACE	**150,00**	PRINCE OF PERSIA	239,00
BATMAN RETURN	239,00	**RESCUE OF PRINCESS**	**150,00**
BEST OF THE BEST	239,00	R TYPE II	199,00
BURGERTIME	195,00	SIMPSONS 2	239,00
CAPTAIN OF AMERICA	239,00	SPEEDBALL 2	239,00
CASTLEVANIA 2	239,00	SPIDERMAN 2	239,00
CHESSMASTER	239,00	STAR WARS	239,00
DARKMAN	195,00	SUPERMARIOLAND	195,00
DARKWING DUCK	259,00	SUPERMARIOLAND II	259,00
DOCTOR FRANKEN	239,00	**SUPER RC PRO AM**	**140,00**
DOUBLE DRAGON 3	239,00	SUPERSTAR 2	239,00
EMPIRE STRIKES BACK	259,00	TALE SPIN	259,00
FELIX THE CAT	239,00	TENNIS	195,00
HOOK	239,00	TERMINATOR II	239,00
HUMANS	**239,00**	TINY TOON	239,00
JETSONS ROBOT PANIC	**239,00**	TITUS THE FOX	239,00
KIRBY'S DREAM LAND	195,00	TOM & JERRY	239,00
KRUSTY FUN HOUSE	**239,00**	**TOP GUN**	**239,00**
KINGDOM CRUSADE	**239,00**	TRACK FIELD	239,00
LEATHAL WEAPON	239,00	WORLD CUP SOCCER	239,00
LEMMINGS	259,00	YOSHI	195,00
LITTLE MERMAID	259,00	YOSHI COOKY	195,00
LOONEY TUNES	239,00		

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL + SONIC 840 F

CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 99 F

ALIEN 3	385,00	JAMES BOND 007	395,00	SHINOBI 3	425,00
AQUATIC GAMES (J POND III)	395,00	JENNIFER CAPRIATIS	385,00	SIMPSONS: KRUSTYS FUN HOUSE	395,00
ATOMIC RUNNER	395,00	JOHN MADDEN 93	385,00	SLIM WORLD	385,00
BART SIMPSON	385,00	LEMMINGS	385,00	SPEED BALL 2	385,00
BIOHAZZARD BATTLE	345,00	LHX ATTACK CHOPPER	385,00	SPLATTER HOUSE II	329,00
BOND 007	**385,00**	LITTLE MERMAID	379,00	**SPLATTER HOUSE III**	**TEL**
CAPTAIN OF AMERICA	425,00	LOTUS TURBO CHALLENGE	395,00	SUPER HIGH IMPACT	385,00
CHAKAN	395,00	MENAGER + cartouches 6 jeux	469,00	**SUPER KICK OFF**	**385,00**
CHUCK ROCK	385,00	MICKEY CASTLE	249,00	**SUPERMAN**	**385,00**
CRUE BALL	345,00	MICKEY ET DONALD	385,00	SUPER SMASH TV	385,00
CRYING	345,00	NHL PA HOCKEY	369,00	TALE SPIN	385,00
EUROPEAN CUP SOCCER	385,00	OUTLANDER	425,00	TAZMANIA	389,00
FATAL FURY	495,00	OUT OF THIS WORLD	385,00	TERMINATOR	385,00
FLASHBACK	TEL	**OUT RUN 2019**	**TEL**	T2 : ARCADE GAME	385,00
GLOBAL GLADIATOR	385,00	PREDATOR 2	395,00	THUNDER FORCE IV	385,00
G LOC	385,00	POWER ATHELETE (Deadly Moves)	465,00	THUNDER PRO WRESTLING	249,00
GOLDEN AXE III	**425,00**	POWER MONGER	385,00	**TINY TOON**	**425,00**
GRAND SLAM	299,00	RISKY WOOD	385,00	**TITI ET GROS MINET**	**385,00**
GREEN DOG	379,00	RAMPART	399,00	USA TEAM BASKETBALL	385,00
HOME ALONE	385,00	ROAD RASH II	385,00	WORLD TROPHY SOCCER	425,00
INDIANA JONES	385,00	**RUGBY II**	**TEL**	**X MEN**	**TEL**

MEGA PROMO !

SONIC 2	**299 F**	**STREET OF RAGE 2**	**339 F**
BLOCK OUT	**99,00**	JORDAN VS BIRD	295,00
ALISIA DRAGON	199,00	KLAX	149,00
ARROW FLASH	149,00	KID CHAMELEON	190,00
ATOMIC ROBOKID	179,00	LAND STALKER	379,00
AYRTON SENNA GP	290,00	MASTER OF MONSTERS	190,00
BADOMEN	190,00	MERCS	149,00
BARE KNUCKLE (street of rage)	249,00	MOONWALKER (Cartouche française)	199,00
BATMAN RETURN	329,00	OLYMPIC GOLD	199,00
BUBSY	379,00	RAMBO III	199,00
CALIFORNIA GAMES (Cartouche française)	199,00	ROAD RASH	199,00
DARIUS II	190,00	SAINT SWORD	179,00
DICK TRACY	199,00	SONIC	150,00
DAVID ROBINSON BASKETBALL	199,00	STRIDER (cartouche française)	199,00
EA ICE HOCKEY	199,00	SWORD OF SWODAN	149,00
ECCO LE DAUPHIN	379,00	THUNDERFORCE III	259,00
F1 CIRCUS	190,00	TOKI	199,00
GALAXY FORCE 2 (60Hz)	149,00	TOE JAM EARL	199,00
GOLDEN AXE 2 (Cartouche française)	199,00	TURBO OUT RUN (cartouche française)	199,00
GYNOUG	199,00	UNDEADLINE	190,00
HELL FIRE	190,00	VERITEX	179,00
J MADDEN 92	199,00	WONDERBOY 3	150,00
		ZERO WING	149,00

ARRIVAGE DE NOUVEAUTÉS TOUTES LES SEMAINES. N'HESITEZ PAS A NOUS CONTACTER !

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

NEO GEO

NEO GEO + PRISE PERITEL + 1 CARTOUCHE D'UNE VALEUR DE 690 F AU CHOIX 2490F
MANETTE 420 F
MEMORY CARD 199 F

ART OF FIGHTING	1490,00
BLUES JOURNEY	**690,00**
BURNING FIGHT	690,00
LAST RESORT	1290,00
MUTATION NATION	1190,00
EIGHT MAN	790,00
FATAL FURY	990,00
FATAL FURY II	**1490,00**
FOOTBALL FRENZY	990,00
KING OF MONSTER II	1290,00
MAGICIAN LORD	690,00
TRASH RALLYE	890,00
SUPER BASEBALL 2020	690,00
SUPER SIDE KICKS	**1490,00**

GAME GEAR

GAME GEAR + SONIC 2 + LOUPE
1 090 F
ALIMENTATION SECTEUR 69 F

ALIEN 3	265,00
BART VS MUTANT	265,00
BATMAN RETURN	190,00
CHUCK ROCK	245,00
DONALD DUCK	190,00
INDIANA JONES	265,00
LEMMINGS	245,00
MICKEY DONALD	245,00
MICKEY..ILLUSION	190,00
MONSTER WORLD 2	190,00
OLYMPIC GOLD	215,00
PREDATOR 2	265,00
PRINCE OF PERSIA	265,00
SHINOBI II	245,00
SONIC 2	245,00
STREET OF RAGE	245,00
SUPER MONACO GP 2	215,00
SUPER SPACE INVIDER	265,00
TAZMANIA	265,00
TERMINATOR	265,00
WIMBLEDON	215,00

NOMBREUX TITRES EN STOCK, NOUS CONTACTER

ADAPTATEUR POUR MASTER SYSTEME 99 F

MEGA CD

MEGA CD 1 990 F
MEGA CD + 1 titre au choix 2 390 F
+ alimentation 220 V

4 JEUX EN 1	549,00
AFTER BURNER III	489,00
BLACK HOLE ASSAULT	450,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	**299,00**
ERNEST EVANS	299,00
FINAL FIGHT	**489,00**
HEAVY NOVA	299,00
PRINCE OF PERSIA	450,00
ROAD BLASTER	489,00
SOL FEACE	290,00
SUPER LEAGUE	450,00
THUNDER STORM FX	450,00
TIME GAL	**489,00**
WONDER DOG	450,00

Bon de commande à envoyer à **ESPACE 3 VPC** - Rue de la voyette - centre de gros n°1- 59818 LESQUIN **Tel : 20 87 69 55**

CONSOLES & JEUX	PRIX
Frais de port* (jeux 20f console+accessoires volumineux : 50 F)	
TOTAL A PAYER	

Nom : .... **Prénom :** ....

Adresse ....

....

Code Postal :........................... **Ville :**..

AGE : .... **Téléphone :** .... **signature**
(parents pour les mineurs)

Je joue sur :

SUPER NINTENDO ❑ **MEGADRIVE** ❑
SUPER NES ❑ **MEGA CD** ❑ **GAME BOY** ❑
SUPER FAMICOM ❑ **NEO GEO** ❑ **GAME GEAR** ❑

Mode de paiement : ❑ Chèque bancaire ❑ Contre-remboursement + 35 F ❑ Carte bleue

Numéro :
Date de validité :
Signature :

*CEE - DOMTOM :
cartouches 40F
consoles : 90F

LES CHEQUES DOIVENT ETRE LIBELLES A L'ORDRE DE :
ESPACE 3 VPC

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

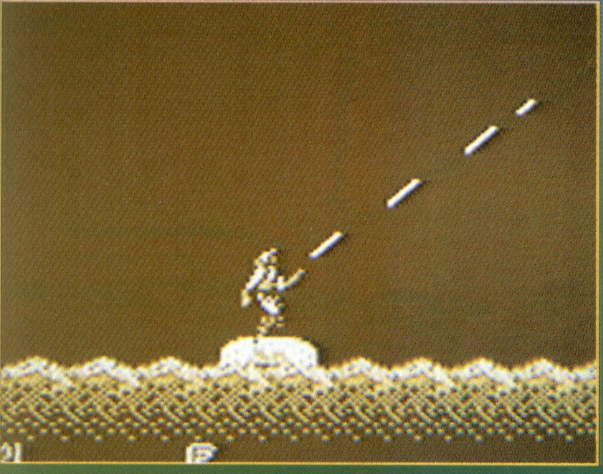
Prix valables sauf erreur d'impression -Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs -Dans la limite des stocks disponibles

Game Boy

USE THE FORCE ROBERT !

La saga continue pour le plus grand plaisir des afficionados de Star Wars. L'Etoile Noire a été détruite mais la chasse aux rebelles de l'Alliance continue pour les troupes Impériales, les fameux Stormtrooper. Darth Vador n'est pas mort, loin de là! Les sondes de l'Empire sont envoyées un peu partout et une base de l'Alliance, planquée en territoire gelé de Hoth, risque bien de se faire découvrir. Et qui se trouve sur cette planète? Luke Skywalker et Cie évidemment! Vous jouez le rôle de ce bon vieux Luke (eh oui! le titre de ce test est une blague, il faut remplacer "Robert" par "Luke") qui débute l'aventure sur son Tauntaun, une drôle de monture au look préhistorique. Vos aventures vont vous faire traverser les cavernes glacées de Hoth et vous y trouverez sans doute votre épée laser spécial Jedi, hop là! S'en suivent des aventures toujours plus stressantes (même pour un Jedi) sur la planète, dans l'espace, sur Dagobah et sur Cloud City. Vous devrez foncer en scooter des neiges vers votre QG en luttant contre les AT–AT (les dromadaires mécaniques géants), quittez la base envahie à l'aide d'un AT–ST et trouvez un X–Wing pour vous enfuir. Vous pourrez alors aller vous entraîner avec Yoda, avant d'affronter la flotte de l'Empire et, enfin, Darth Vador dans le combat bien connu et qui clôture le film (et le jeu). Vous retrouverez des scènes d'actions mêlant plates–formes, tirs, combats et aventures. En effet, outre le fait qu'il faille virevolter entre les plates–formes et buter du Stormtrooper, vous devrez trouver les items de la Force qui vous aideront dans votre quête. il vous faudra aussi traverser des scènes de shoot–them–up. Y en aura pour tout le monde!

LUDI GAMES

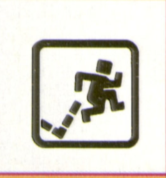


Votre Blaster peut tirer en diagonale, même quand il n'y a rien à l'horizon. En fait, Luke est en train d'exterminer une mouche de l'Empire, mais ça personne ne le sait...

THE EMPI[RE] STRIKES B[ACK]

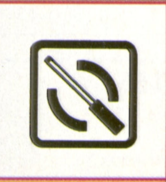
USE THE FORCE POWER !

Vous trouverez ces icônes pendant votre progression. Ils améliorent la force Jedi de Luke pour chaque arme ou action décrite dessus.


SUPER SAUT


VITESSE


REFLEXION DES TIRS ENNEMIS

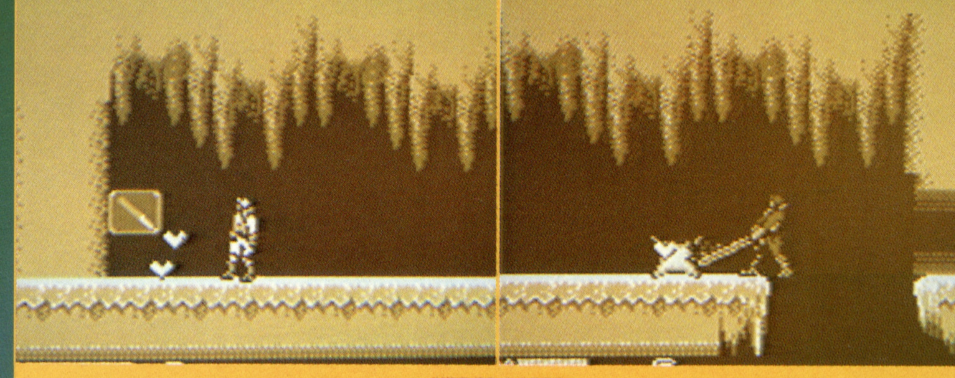

EPEE LASER


BLASTER


LEVITATION

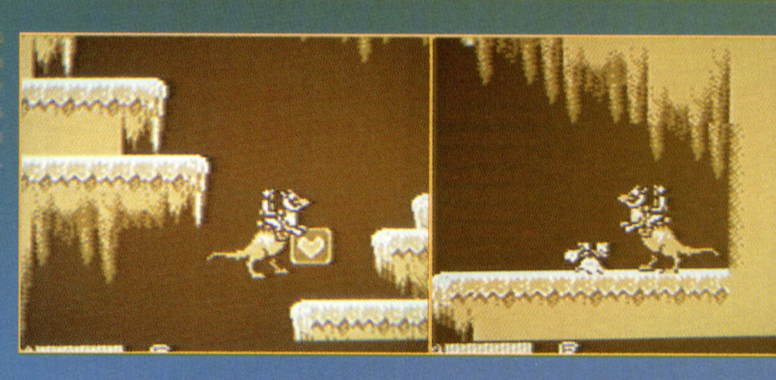

ENERGIE


SUPER VISION

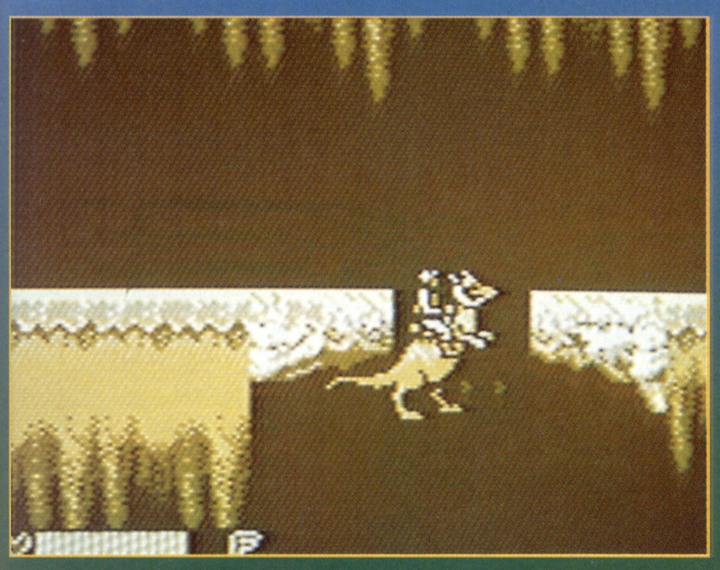


L'EPEE LASER

L'épée laser du Jedi se cache quelque part dans les cavernes gelées de Hoth. Les deux coeurs sont apparus quand vous avez exterminé deux créatures qui traînaient dans le coin, des petits wampas. Voyez ensuite les résultats.



Un peu de tonus pour Luke et sa monture! Le coeur est pour Luke, las salade pour la monture.



Méfiez–vous de certains ponts de glace qui ne supporteront pas le poids de votre monture. Ce ne sera de toute façon pas trop grâve car il est toujours possible de remonter.

La grande classe sur Game Boy! Je ne dirai jamais assez que l'on s'éclate encore bien sur cette satanée petite portable monochrome. Les fanas de La Guerre des Etoiles (et il y en a !) ne pourront s'empêcher de s'intéresser à cette saga sur Game Boy. Comment ne pas s'extasier devant toutes les scènes principales du film retranscrites dans le jeu? D'autant que l'aspect technique est une réussite totale, avec une excellente animation et des graphismes syumpatoches. Je trouve cet épisode un peu en dessous du précédent et ceci est sûrement dû à la maniabilité un peu légère du personnage, notamment lorsqu'il saute. Les accros du genre doivent impérativement se procurer cette suite. Quant aux autres, ils pourront y trouver du shoot–them–up, de l'action et même de l'aventure, alors... OLIVIER

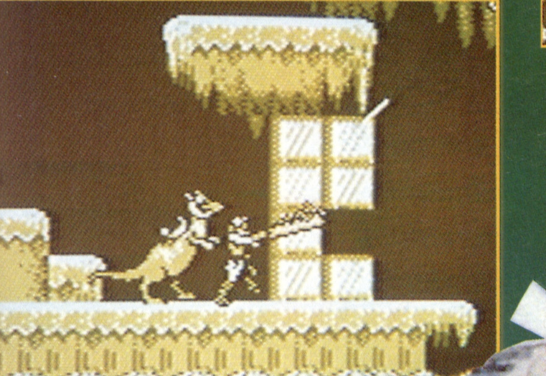


superstar joypad

RE
ACK



Le Wampas apparaît soudainement et vous fonce en vous ne vous lachant pas d'une semelle. Le seul moyen d'échapper à cet animal n'est pas de fuir mais de combattre aprement.



Il faut détruire les blocs de glace pour pouvoir passer et votre épée laser sera bienvenue.

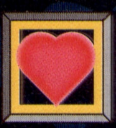


THE EMPIRE STRIKES BACK CONTRE STAR WARS

Une comparaison qui s'impose car Empire Strikes Back a été développé par la même équipe étrangère que pour Star Wars (sous license Ubi Soft). A ce propos, une parenthèse pour préciser que même si la version testée ici est un import de chez Capcom USA, le jeu sortira sous peu en officiel français (sans aucun changement). Pour les rares qui ont terminé le premier volet et pour tous les fanas de la saga, le plaisir sera le même car on trouve toujours l'éclectisme qui fait en ce moment le succès de la première version. La maniabilité pêche un peu, par contre, quand on compare les deux versions. Par contre, les musiques pendant le jeu, sont directement tirées du film dans Empire Strikes Back. Je conseille quand même Star Wars pour ceux qui hésitent entre les deux.

THE EMPIRE STRIKES BACK

EDITEUR
CAPCOM/UBI SOFT
GENRE • ACTION/AVENTURE
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE
1
NOMBRE DE NIVEAUX
10
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
5



- Toute l'ambiance de la saga Star Wars.
- Un jeu éclectique.
- Une durée de vie importante.



- Une maniabilité qui pêche un peu.

17 GRAPHISME
La majeure partie des décors du film a été fidèlement retranscrite et même s'ils sont quelquefois rares, ils sont beaux.

17 ANIMATION
L'animation est fluide et les scrollings sont multidirectionnels. Des sauts vertigineux et de gros sprites n'altèrent pas cette qualité.

16 SON
On retrouve les thèmes musicaux propres au film et c'est heureux!

15 MANIABILITE
Quelques problèmes de prise en main lors des sauts de Luke, mais un bon niveau général.



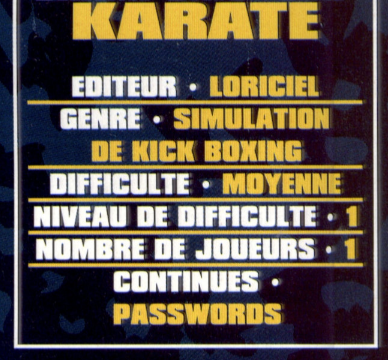
Game Boy

Sympa l'image digitalisée qui sépare chaque round. On s'y croirait, il fallait le faire sur Game Boy.



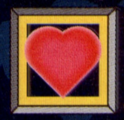
BEST OF THE BEST OF THE MEILLEUR

Vous avez été sélectionné pour participer à l'ultime championnat de kick–boxing qui peut vous faire devenir le meilleur parmi les meilleurs. Pour cela, vous allez rencontrer les meilleurs combattants de ce sport de combat venu d'extrême orient. A remarquer le fait que ce sport fait aussi recette aux Etats–Unis et en Europe, notamment grâce à certains champions (Panza) et surtout au cinéma avec le terrible JC Vandame. Tous les coups classiques sont proposés et vous devez choisir, au départ, une panoplie parmi plusieurs séries. Vous pouvez entraîner votre champion (que vous garderez grâce à un système de sauvegarde) et le faire évoluer. Les personnages ont été digitalisés à partir de vrais champions (dont Panza lui–même) et retranscrits sur Game Boy, un luxe non?

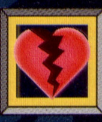


BEST OF THE BEST CHAMPSHIONSHIP KARATE

EDITEUR • LORICIEL
GENRE • SIMULATION DE KICK BOXING
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • PASSWORDS



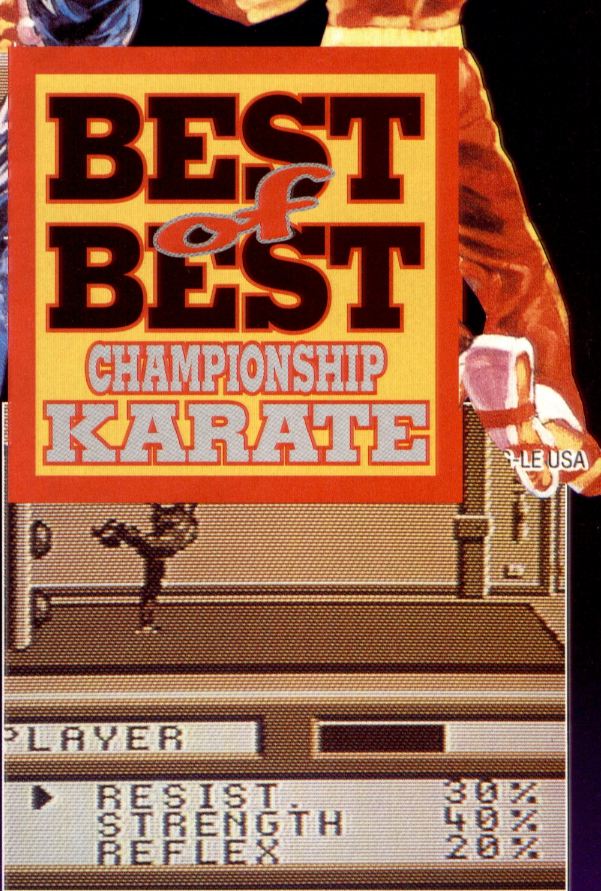
• Des personnages digitalisés qui rendent bien, même en monochrome.
• Un plaisir de jeu bienvenu pour une simulation de combat.
• Un réalisme à couper le souffle.



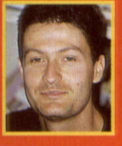

• Un jeu ciblé pour ceux qui aiment les arts martiaux, très technique.



Lors des combats, votre niveau d'énergie est symbolisé par les quatre spots, en haut, à gauche du ring. A chaque coup, l'intensité d'un spot diminue et ainsi de suite. Lorsque tous vos spots sont éteints, vous vous prenez des KO techniques toutes les dix secondes!



Le jeu vous permet de garder un champion en mémoire grâce à un mot de passe. Vous pouvez ainsi faire progresser les caractéristiques de votre poulain en l'entraînant avant les combats



Quelle heureuse surprise que cette conversion Game Boy, d'un jeu qui n'avait pas fait l'unanimité dans les autres versions consoles et micro. Je m'attendais au pire et j'ai le meilleur dans le genre, cool non? Le réalisme tant désiré par Loriciel (au départ sur micros) est bien rendu en trois niveaux de gris. On a vraiment l'impression de kick–boxer en réel, grâce à la multitude de coups possibles et à la qualité de l'animation des personnages. En matière d'options, Best of the Best est intarissable et le confort d'utilisation total. Pour ceux qui aiment la baston (davantage portée sur le sport que sur le beat–them–up), je ne peux que vous conseiller ce petit bijou.

OLIVIER

GRAPHISMES 16
Un excellent rendu des personnages digitalisés originaux. Un réalisme rarement égalé sur portable, qui plus est, monochrome.

ANIMATION 17
Les combattants bénéficient d'une animation excellente, fluide et ultra réaliste.

MANIABILITÉ 18
Le point fort de ce jeu de combat aux nombreux coups et au réalisme génial.

SON/BRUITAGE 12
On ne peut pas gagner sur toute la ligne!



Game Boy

MAMAN, J'AI PÉTÉ !



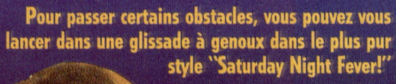
Des scènes digitalisées tirées du film émaillent les niveaux du jeu et vous en apprennent davantage sur l'histoire.

La série des Home Alone continue et, après la Super Famicom, c'est au tour de la Game Boy de voir une adaptation du deuxième film d'une série, qui risque de tourner en saga genre Police Academy 12! Vous contrôlez ce bon vieux Kevin Mac Allister qui a tout simplement été oublié, une fois n'est pas coutume, dans l'Hôtel Plaza de New York par ses parents indignes. Mais Kevin est maintenant habitué et les retrouvailles avec Harry et Marv (les deux cambrioleurs du premier film) ne lui posent pas spécialement de problème. Vous allez ainsi devoir traverser un Hôtel, Central Park, une maison et un arbre de Noël gigantesque dans un jeu d'action en vue de profil. Vous devez récupérer des armes de jet pour vous débarrasser des ennemis qui vous barrent la route. Allez, dépêchez–vous, vos parents vous attendent!

HOME ALONe 2



Lorsque vous trouvez une porte, entrez et vous "tomberez" souvent dans des salles contenant des items intéressants.



Pour passer certains obstacles, vous pouvez vous lancer dans une glissade à genoux dans le plus pur style "Saturday Night Fever!"



Si vous ne voulez pas vous faire étrangler par le groom de l'hôtel, lancez lui un collier de perles pour qu'il glisse dessus ou imobilisez le d'un coup de fusil à fléchettes.

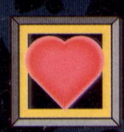
Dommage que les graphismes soient aussi mauvais et que la technique ne suive pas car j'aime assez le jeu. Complètement nul sur Super Famicom (il rejoignait les daubes à la Paperboy), ce Home Alone n°2 est beaucoup plus attractif sur Game Boy, plus amusant. Etait–ce une raison pour le bâcler et nous fourguer un jeu à deux francs en ce qui concerne les décors et surtout le maniement du personnage? Je ne crois pas. Lorsque l'on regarde de près les mouvements du héros blondinet, on remarque sa lenteur et son inertie qui font oublier que dans "jeu d'action" il y a "action", c'est bien dommage...



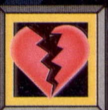
OLIVIER

HOME ALONE 2 LOST IN NEW YORK

EDITEUR · THQ
GENRE · ACTION
DIFFICULTE
MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE
1
NOMBRE DE JOUEURS
1
CONTINUE · 1
NOMBRE DE NIVEAUX
5



• Un jeu qui reste tout de même intéressant.



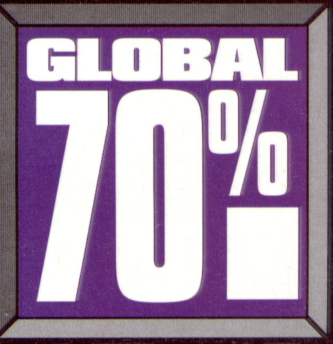
• Des graphismes moches.
• Une réalisation technique médiocre.

GRAPHISME 11
Les décors sont vides, les personnages mal dessinés, on se marre par rapport à ce qui se fait en ce moment sur Game Boy.

ANIMATION 13
L'animation ralentit lors de certaines actions et l'on a du mal à comprendre pourquoi.

SON 13
Le thème principal du film est repris mais dans une cacophonie de pets de moustiques en pleine diarrhée!

MANIABILITE 12
Le personnage n'est pas maniable du tout et donne l'impression de se traîner.



Game Boy

DES RATS KRUSTILLANTS !

Le clown préféré de Bart Simpson a des problèmes dans son château du Krustyland: il subit une véritable invasion de rats. Vous devez intervenir avant que l'on puisse dire "Sayonara Krustyland", je cite! Pour ce faire, vous allez chercher des blocs que vous disposerez sur le chemin des rats, afin que ceux-ci puissent atteindre la machine à exterminer les rats tenue par l'un des membres de la famille Simpson (différents selon l'une des cinq sections). Les rats se déplacent exactement de la même manière qu'un Lemmings de base: droit devant et demi-tour face à un obstacle. Pour grimper, ils ont besoin des blocs que Krusty récolte un peu partout. Attention, ils devra penser à s'en servir encore! Prenez garde à ne pas perdre de rats en route et à utiliser tous les items trouvés, ça peut servir...

La machine infernale de Bart qui écrase les rats comme des crêpes à la Chandeleur! Le but est d'amener le plus de rats jusqu'à cette machine.

KRUSTY'S FUN HOUSE

Pour permettre aux rats de monter, il faut leur poser des blocs faisant office de marches d'escalier. Krusty doit d'abord trouver le bloc qui se cache quelque part dans le niveau.



Les bonus sont nombreux et permettent de gagner des points, des vies, des armes et la considération distinguée de Krusty!

Après ses aventures sur les autres consoles, Krusty nous arrive sur Game Boy dans une version spécialement adaptée pour le petit écran. Les niveaux sont restés les mêmes, mais les personnages sont bien dessinés et assez grands pour ne pas rendre bigleux les plus joueurs d'entre vous. On retrouve l'esprit complètement loufoque du dessin animé Les Simpson, avec une bonne réalisation technique pour un jeu mêlant action et réflexion. A vrai dire, pas mal pompé sur le principe de Lemmings, Krusty s'en sort très bien car il innove quand même en proposant plus d'action et de plate-forme. Pour les afficionados du genre, Krusty est une valeur sûre, pour les autres peut-être moins, car lassante au bout du compte.

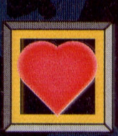
OLIVIER



Chaque section possède 14 de ces portes. Derrière chaque porte se cache le niveau à dératiser. Il y a 5 sections au total, donc 70 niveaux en tout.

KRUSTY'S FUN HOUSE

EDITEUR · ACCLAIM
GENRE
ACTION/REFLEXION
DIFFICULTE
MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1
NOMBRE DE JOUEURS
1
CONTINUES
PASSWORDS
NOMBRE DE NIVEAUX · 70



- Un Tetris-like réussi.
- Une ambiance de franche rigolade.



- Il faut aimer le genre.

GRAPHISME 14
Les graphismes sont mignons, biens dessinés mais ne cassent pas des briques, notamment en ce qui concerne la variété.

ANIMATION 15
La fluidité est le maître-mot dans le jeu, même si les sprites ne sont pas là par milliers.

SON 14
Les thèmes musicaux ne marquent pas et la réalisation globale bonne, sans plus.

MANIABILITE 17
No problemo! On nage dans le bonheur car Krusty est super maniable et les commandes aussi simples que peu nombreuses.

GLOBAL 84%

GRAND CONCOURS



LA VIDEO-JEU PASSION

joypad

STREET FIGHTER II

QUESTIONS

1- Combien y a-t-il de jeux disponibles dans le magasin SCORE GAMES ?
A- PLUS DE 4000
B- PLUS DE 6000
C- PLUS DE 8000

2 - Pendant combien d'heures le magasin SCORE GAMES est-il ouvert, le MARDI ?
A- 8 HEURES
B- 9HEURES 30
C- 11 HEURES

3 - Si vous commandez des jeux par correspondance à SCORE GAMES, vous êtes livrés en :
A- 24 / 48 HEURES
B- 1 SEMAINE
C- 1 MOIS

LE REGLEMENT

1) SCORE GAMES et JOYPAD organisent un concours qui sera clos le 5 MAI 1993 à minuit.
2) Tout le monde peut participer, sauf les membres de SCORE GAMES et DE JOYPAD.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original.Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disposnible gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 5 JUIN 1993..
5) Les bulletins de participation seront soumis a l'appreciation d'un jury qui operera un classement pour l'attribution des lots.

QUESTION SUBSIDIAIRE : Trouvez un slogan en dix mots maximum, pour vanter les jeux d'occasion de SCORE GAMES.

LES LOTS

1ER PRIX : 1 CONSOLE SUPER NINTENDO + STREET FIGHTER (valeur 1500 francs)
2EME : 1 CONSOLE PORTABLE COULEUR (valeur 800 francs)
3EME : 1 CONSOLE PORTABLE MONOCHROME (valeur 500 francs)
4EME AU 10 EME : 1 BON D'ACHAT DE 200 F A VALOIR SUR DES JEUX D'OCCASION AU MAGASIN SCORE GAMES
11 AU 15EME : UN BON D'ACHAT DE 150 F A VALOIR SUR DES JEUX D'OCCASION AU MAGASIN SCORE GAMES
16EME AU 30EME : 1 PIN'S SCORE GAMES (valeur 30 francs)

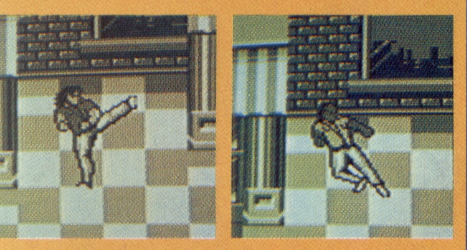
BULLETIN REPONSE

à remplir et à renvoyer avant le 5 MAI 1993 à JOYPAD/GRAND CONCOURS SCORE GAMES
103 Bd Mac Donald 75019 Paris. Remplir le bulletin de participation en lettre capitale SVP.

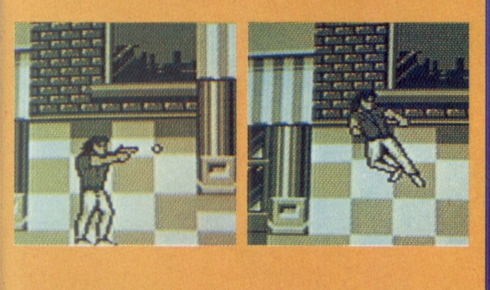
NOM : .... PRÉNOM : .... AGE : ....
ADRESSE : ....CODE POSTAL : ....
VILLE : .... Modèle d'ordinateur ou de console : ....
RÉPONSE 1 : A B C (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
RÉPONSE 2 : A B C (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
RÉPONSE 3 : A B C (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse question subsidiaire : ....

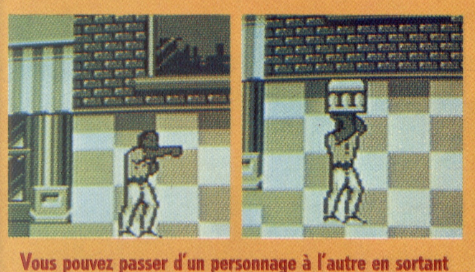
JE COMPTE JUSQU'À TROIS!


LES DEUX PERSONNAGES ET LEURS COUPS



MEL GIBSON ET DANY GLOVER !





Vous pouvez passer d'un personnage à l'autre en sortant de l'écran et en y revenant. Chacun peut tirer au pistolet ou combattre sans arme (le coup de poing ou de pied selon le personnage). Les deux peuvent sauter.

C'est l'histoire d'un flic au bord de la retraite et qui n'attend qu'une chose: aller se reposer loin de toute la racaille dans laquelle il a passé une bonne partie de son existence. C'est aussi l'histoire d'un jeune flic, complètement allumé et suicidaire, que l'on affecte dans le même service que le vieux flic précédemment cité. Et comme le hasard fait bien les choses, les deux flics que tout sépare, se retrouvent en binôme

LETHAL WEAPON

pour patrouiller. Ce scénario, plutôt benêt, a permis à Mel Gibson et Danny Glover de passionner des millions de gens dans la trilogie de l'Arme Fatale. Le jeu Game Boy reprend le même scénario pour un beat–them–up progression et en vue de profil, dans lequel vous pouvez interchanger de héros, en sortant de l'écran du jeu et en y revenant. Le but est de réduire à néant tous les voyous se trouvant sur vos pas à coups de pieds, de poings ou de pistolet 9 mn. Chacun son tour!

Un beat–them–up classique avec des ennemis qui sortent des égoûts, classique!

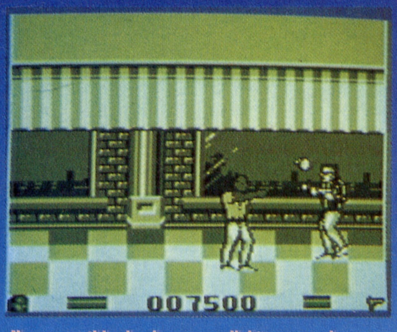




Je n'aime pas du tout ce jeu et j'ai du mal à comprendre pourquoi Ocean n'a pas adapté la version Super Nintendo. D'accord, cette dernière n'était pas terrible, mais elle aurait pu rendre quelque chose de bien sur Game Boy. Tandis qu'avec ce pseudo beat–them–up sans aucune finition et ennuyeux au possible, on se demande bien qui va s'intéresser au produit. Encore un mauvais exemple de ce que l'on peut faire à la hâte pour rentabiliser une licence. Dommage, car Ocean m'a habitué au meilleur sur Game Boy.



OLIVIER



Il est possible de s'emparer d'objets pour les balancer sur les ennemis.

LETHAL WEAPON

EDITEUR • OCEAN

GENRE

BEAT-THEMP-UP

DIFFICULTE

MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE

1

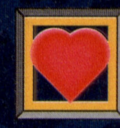
NOMBRE DE JOUEURS

1

CONTINUE • 1

NOMBRE DE NIVEAUX

3



• On cherche....



• Des graphismes moyens.
• Une jouabilité très limitée



GRAPHISME — 14

Les personnages sont bien dessinés mais les décors sont d'une banalité à deux francs. Un niveau acceptable quand même.

ANIMATION — 14

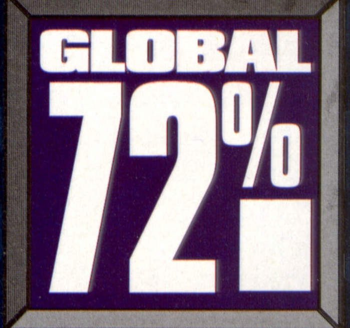
Lent, un peu saccadé, bien que l'action se déroule souvent sur plan fixe, le scrolling ne démarrant que lorsque tous les ennemis sont détruits.

SON — 15

Une bande son sympa avec des mélodies dont on se souvient. Les bruitages sont, quant à eux, nuls!

MANIABILITE — 12

Le gros problème du jeu qui ne parvient pas à accrocher le joueur de base.



Game Boy

BIG TOM VERSUS JERRY CHEESE!

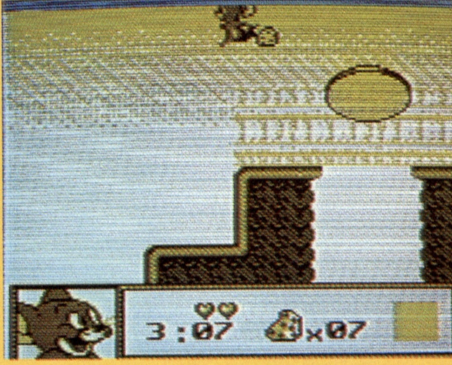


TOM & JERRY

Vous connaissez Tuffy? Non? il s'agit du cousin de Jerry la souris! Jerry a récemment invité son cousin à venir passer quelques jours dans son trou (de souris). Je ne sais pas si vous vous rendez compte de la nouvelle pour Tom: deux souris pour le prix d'une, l'aubaine! Tom décide donc d'enlever Tuffy dès son arrivée pour attirer Jerry dans un piège fatal. Heureusement, Jerry est légèrement plus habituée aux méthodes de Tom que ne l'est de celles de son cousin Tuffy. Toutes les pièces de la maison vont être fouillées, jusqu'à la chambre à coucher, dixième et ultime niveau du jeu. Vous guidez Jerry dans un jeu de plates–formes aux mille dangers, le principal étant, bien sûr, Tom le mangeur de souris. Récupérez les bonus (fromages, étoiles, coeurs et sodas) et évitez les pièges tendus par Tom.



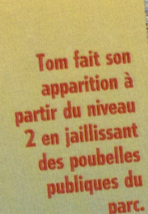
Attention à la végétation qui peut très bien s'en prendre à Jerry lorsqu'il a le dos tourné.

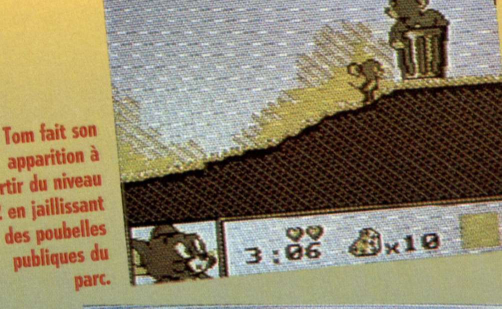


Attention à cette pièce qui virevolte dans les airs à votre approche. La toucher vous fait perdre un coeur. Il faut savoir retenir sa fringale de morceaux de fromage.



Les niveaux sont séparés par ce genre d'image, qui prouve que les graphistes sur Game Boy n'ont pas vraiment de problèmes.





Tom fait son apparition à partir du niveau 2 en jaillissant des poubelles publiques du parc.



Il faut absolument sauter dans cette voiture téléguidée pour pouvoir passer les piques.

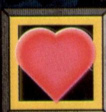
Tom et Jerry est l'exemple parfait du jeu de plates–formes et d'action, fait à la va vite pour coïncider avec la sortie du même titre sur les autres consoles et, sans doute, destiné à un public jeune. Le jeu est, en effet, assez facile et ne pète pas à la tronche en ce qui concerne ses graphismes. Le global est très bon avec de bonnes animations, une maniabilité excellente et des décors variés; mais il manque une touche finale, les graphismes ne sont pas assez variés. Il en va de même pour les pièges, qui sont originaux mais pas assez sophistiqués. On est bien loin de Mario et Cie! Un jeu très bon mais pour les jeunes.



OLIVIER

TOM & JERRY

EDITEUR · HI TECH
GENRE
PLATES-FORMES
DIFFICULTE
FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1
NOMBRE DE JOUEURS
1 OU 2
CONTINUES
PASSWORDS
NOMBRE DE NIVEAUX · 10



- L'esprit cartoon du dessin animé est assez bien retranscrit.
- Des pièges originaux





- Des décors graphiques quelque peu arides.



GRAPHISME 14
Des personnages bien dessinés mais des lieux pas très fouillés en détails.

ANIMATION 16
Aucun problème. Cela valait mieux pour un jeu basé sur un dessin animé, où les protagonistes ne font que courir dans tous les sens.

SON 16
Le pied, on retrouve le thème original du dessin animé!

MANIABILITE 17
On manie Jerry avec une grande facilité et intuition.

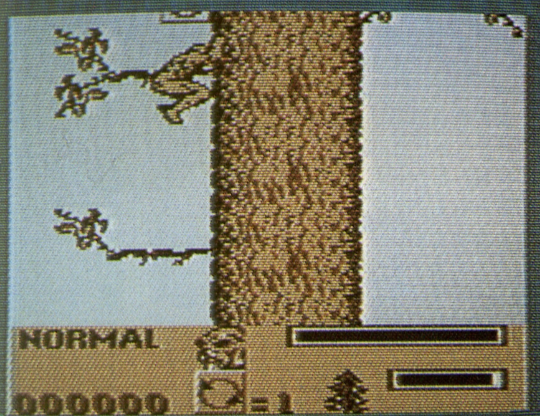
GLOBAL 83%

SÉRIE Z

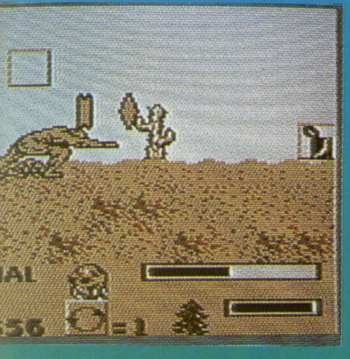


SWAMP THING

Swamp Thing (traduisez "La Créature des Marais") fait un peu partie des meubles en matière de science–fiction des années 60 aux Etats–Unis. On connaît surtout le film de série B (et en relief avec les lunettes 3D en carton) et les BD qu'AHL lisait quand il était petit, c'est vous dire si ça fait un bail... En ce qui concerne le jeu qui nous intéresse, vous devez lutter contre le Dr Arcane et ses créatures en décomposition. La Terre croule sous les déchets toxiques et n'est plus qu'une gigantesque poubelle. Vous, la créature des marais, êtes le seul à pouvoir lutter d'égal à égal avec Arcane. Décontaminez les créatures grâce à votre rayon d'énergie boomerang et dépolluez la Terre.



LA FORET Dans ce monde truffé de grottes profondes et d'arbres, vous devez aussi penser à éliminer les déchets toxiques en utilisant des jetons de recyclage préalablement récupérés.



LE DESERT
La créature des marais utilise sa propre énergie pour guérir les créatures. Il lui faut, à chaque fois, tirer un rayon d'énergie qui revient comme un boomerang. Décontamination, quand tu nous tiens!



Voici ce que vous voyez au début du jeu lorsqu'il vous faut choisir l'un des trois mondes de Swamp Thing pour commencer le jeu. Pour commencer un autre monde, il faut impérativement avoir terminé le monde dans lequel vous vous trouvez.

Le principe n'était pas idiot à la base: utiliser un jeu d'action en vue de profil, en transformant la collecte d'items et les tirs sur les monstres par de la décontamination à grande échelle. Cela aurait pu donner un jeu quelque peu novateur qui aurait gardé un peu de plates–formes avec un zeste de tir. Le problème est que la réalisation du jeu est nulle, avec des graphismes à gerber et des animations qui ne pourraient même pas mettre en danger un épileptique tellement c'est lent! Swamp Thing est une sombre bouffonnerie qui n'honore en rien la Game Boy, surtout quand on le compare aux productions actuelles. Un jeu à éviter.



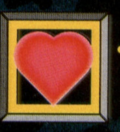
OLIVIER

SWAMP THING

EDITEUR • THQ
GENRE • ACTION
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • 2
NOMBRE DE NIVEAUX • 4



L'ARCTIQUE



• Le concept de décontamination par le tir est intéressant.



• Des graphismes affreux.
• Une animation à l'image des graphismes.
• La jouabilité en prend un coup !



GRAPHISME 10
Bon, l'univers pollué du jeu n'est pas spécialement beau à voir : c'est pas une raison pour nous fourguer une telle horreur graphique.



ANIMATION 11
Saccades et compagnie avec la lenteur en plus...

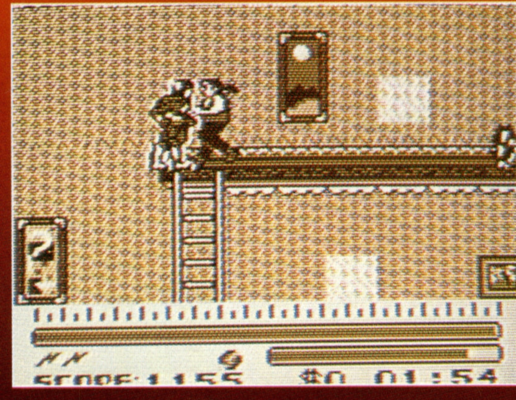
SON 08
Pas de thème angoissant, pas de bruitages démoniaques, pas un son digne de la Game boy!

MANIABILITE 10
Qualité technique nuit à la jouabilité. On a du mal à manier cette pauvre créature des marais!



Game Boy





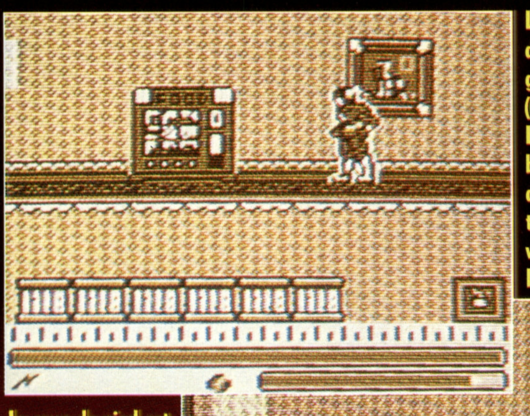
Lorsque vous grimpez à une échelle, les ennemis réagissent intelligemment (au sens de la programmation), c'est-à-dire qu'ils viennent vous attendre en haut de l'échelle. Pour éviter ce genre de désagrément, attirez l'ennemi le plus loin possible en marchant sous la plate-forme et montez vite.

The Trickster s'est échappé de sa prison et menace de tout faire sauter dans Central City. ça vous laisse froid? Ce n'est pourtant pas le cas de The Flash, le nouveau super héros qui va aussi vite que la lumière, d'où son nom. Le pire ennemi de Flash s'est donc échappé et est en train de placer des bombes un peu partout dans Central City. Vous guidez Flash dans un jeu d'action en vue de profil, qui vous fera rencontrer Capitaine Cold ou encore Mirror Master, les boss à la solde de Trickster. Vous pouvez donner des coups de poings et de pieds mais, surtout, utiliser le mode surintensité-combat qui électrise tout ennemi qui vous touche.

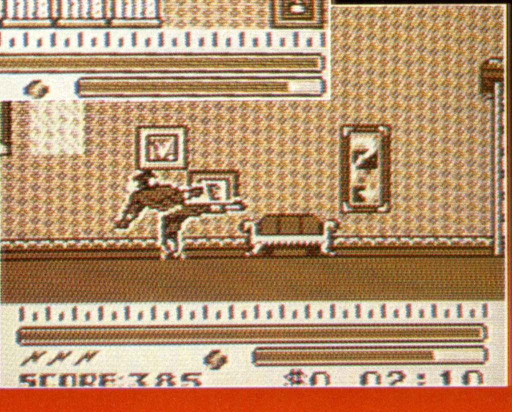
The FLASH

Il n'a pas une tronche sympa le mec là! Les scènes qui se trouvent entre les niveaux sont bien réalisées, jugez vous-même.

Il y a de l'idée dans ce jeu principalement axé sur la baston. De plus, l'arrivée d'un nouveau super héros à la télé (en l'occurrence, The Flash) aurait pu être dignement fêtée sur Game Boy. Mais à l'image de la nullité du feuilleton, le jeu Game Boy fait du rase-motte, les lardons volent bas! Décidément, THQ ne nous ménage pas ce mois-ci! Non seulement, l'ambiance graphique est ultra moche mais l'animation est saccadée et, pire, la maniabilité du personnage en prend un sérieux coup. La gestion des coups est complètement anarchique, un vrai plaisir pour le testeur casseur (dont je ne suis pas pourtant). Evitez The Flash et investissez dans un bon vieux Megaman. OLIVIER



Lorsque vous butez des ennemis, vous gagnez des dollars (moral le truc!) Lorsque vous tombez sur ce genre de distributeur, vous tapez dessus et vous gagnez de l'énergie.

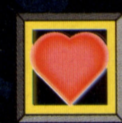


Le coup de pied est une arme redoutable lorsqu'un ennemi se trouve à l'endroit visé. Il faudrait d'ailleurs prévenir The Flash que ce coup n'est à utiliser que lorsqu'un ennemi se trouve en face...

THE FLASH

EDITEUR · THQ
GENRE · ACTION
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUES · 3





- Un nouveau héros sur Game Boy



- Des graphismes horribles.
- Des scollings saccadés.
- Une gestion des coups plûtot brouillon



10 — On se demande un peu ici pour qui l'on nous prend!



09 — Une animation saccadée, à tel point qu'on en a mal aux yeux. Scandaleux...

MANIABILITÉ

10 — Encore un exemple de maniablité gâchée par une réalisation technique en-dessous de tout.

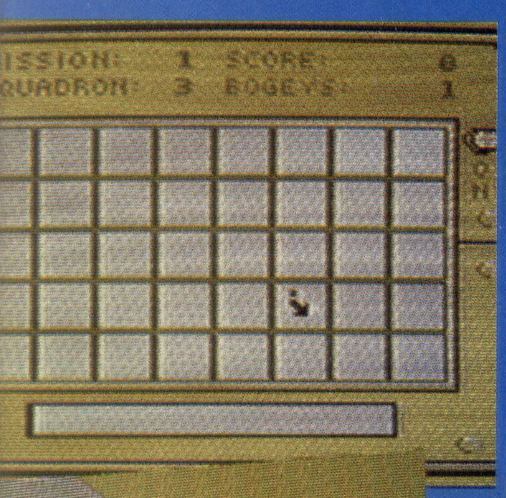
SON/BRUITAGE

12 — Sans être aussi mauvais que le reste, le son ne propose cependant pas de thème et l'on cherche les bruitages réalistes.



Game Boy

N'AURIEZ PAS VU UN MIG DANS LE COIN ?

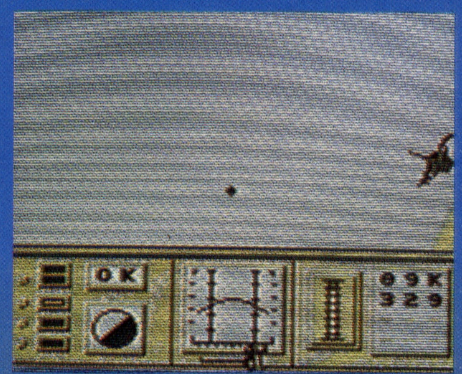


Ne traduisez pas "prêt à déjeuner" mais "prêt à décoller", ce qu'a d'ailleurs compris le petit mec qui se sauve sur la piste!

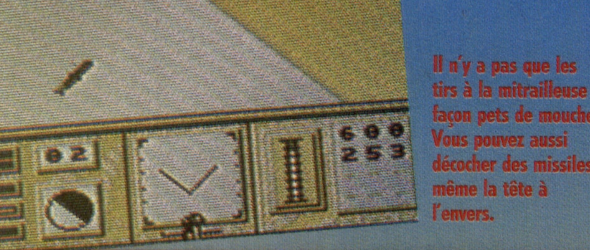
Les tigres du ciel vont être contents car une simulation de F-14 déboule sur Game Boy! Pas besoin de s'acheter un vrai Tomcat, faites des économies, achetez-vous Turn and Burn et vous pourrez réaliser des voltiges au-dessus de la mer du pacifique et débusquer les Mig-27 ou les Mig-29. Vous êtes un pilote de l'aéronavale américaine et devez accomplir plusieurs missions de chasse et d'interception en vol. Vous décollez de votre porte-avion et partez à la recherche d'un ennemi qui ne vous attendait pas. Votre radar satellite (la "grille") vous permet de visualiser les alentours en vue de dessus et, ainsi, de vous approcher de vos proies. Un tableau de bord fourni, vous permet de visualiser votre altitude, la position de votre ennemi et votre armement. Go for it!

TURN AND BURN

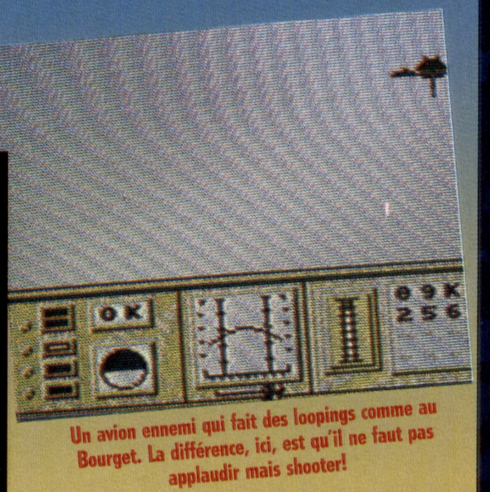
Une carte accessible à tout moment vous permet de juger de votre position par rapport à vos ennemis.



Ce n'est pas spécialement facile d'accrocher un avion ennemi et pouvoir l'aligner dans son viseur.



Il n'y a pas que les tirs à la mitrailleuse façon pets de mouche! Vous pouvez aussi décocher des missiles, même la tête à l'envers.



Un avion ennemi qui fait des loopings comme au Bourget. La différence, ici, est qu'il ne faut pas applaudir mais shooter!

Allez lire mon avis de Top Gun (Konami) sur la même bécane et vous serez fixé sur ce que je vais vous dire ci-après. Le coup de chapeau est le même: bravo messieurs de vous être lancés dans le développement d'une simulation de vol sur Game Boy. Mais les critiques sont les mêmes aussi: on cherche désespérément l'ennemi et le plaisir de jeu est fortement diminué par l'aspect minimaliste des graphismes. 3D oui! Graphismes réussis, non! Les tirs sont ridicules, les décors idems; bref, on nage en pleine horreur monochrome... Cela dit, il y a quand même une carte des lieux avec la position de votre F-14 à tout moment accessible, chose absente dans Top Gun. Un jeu à éviter, en fait! OLIVIER



VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

TURN AND BURN

EDITEUR	ABSOLUTE
GENRE	SIMULATION DE COMBAT AERIEN
DIFFICULTE	DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE	1
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUE	NON



- Le premier simulateur de vol sur Game Boy avec Top Gun.



- On a du mal à trouver les ennemis.
- Un jeu pour les fanas, uniquement.



GRAPHISME 11
On cherche, on cherche! Très peu de sprites, la mer à perte de vue...

ANIMATION : 12
Cf ci-dessus: animer trois nuages et une ligne d'océan, ce n'est pas difficile. A part ça, c'est de la 3D!

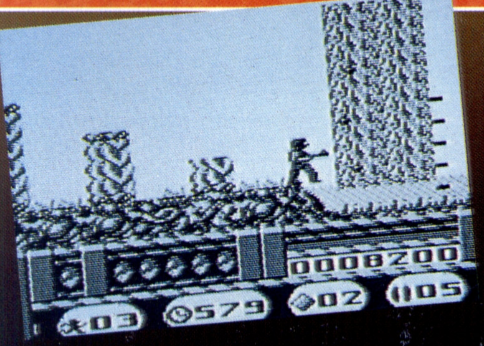
SON 11
L'armement a un bruit de pet de mouche et les musiques ne sont vraiment pas transcendantes.

MANIABILITE 12
Maniabilité lors des combats : pas mauvaise globalement, mais il est tellement difficile de trouver un combat que...



Game Boy

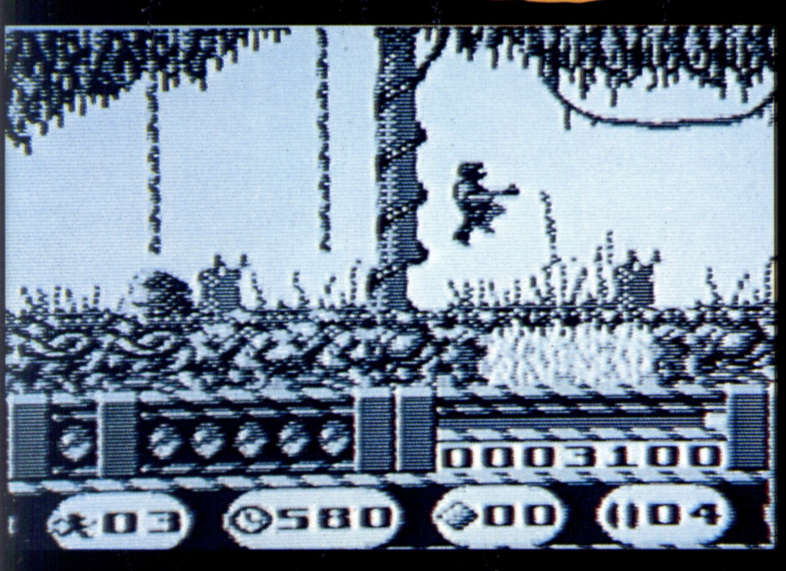
RETURN TO THE VIETNAM II



Le quintuple tir qui fait des dégâts phénoménaux en face de vous et à distance.

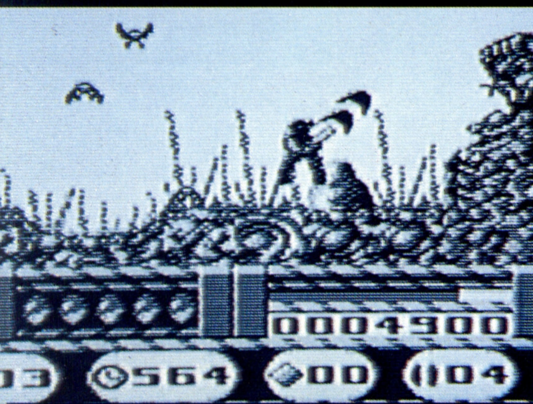
Luc Devreux (JC Van Damme dans le film du même nom) est un soldat universel, le genre de mec indestructible avec un moral en acier et qui ne tombe jamais amoureux! Il fait partie de la classe des UNISOLS, des soldats bioniques fabriqués à partir de soldats morts au combat lors de la guerre du Vietnam. Ces soldats ont été commandés par le gouvernenement américain mais ce dernier n'avait pas prévu qu'une fraction de ceux–ci se détraquerait. A la tête des Universal Rebelles, on trouve le terrible Andrew Scott (Dolph Lundgren dans le film) qui en

UNIVERSAL SOLDIER

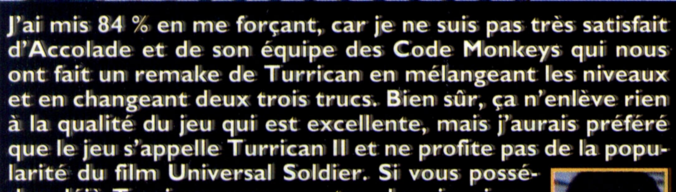


veut à mort à Luc. Vous jouez le rôle de Luc et devez venir à bout d'une dizaine de niveaux, jusqu'à la confrontation finale. En vue de profil et dans un scrolling multidirectionnel, vous utilisez votre fouet laser ou des tirs à distance et progressez péniblement dans l'enfer du Vietnam. Cela vous rappelle même des souvenirs.

Attention aux trous qui vous font perdre, à vitesse grand V, votre énergie qui est symbolisée par la jauge située au–dessus du compteur de points.



Le fameux fouet laser issu de Turrican est utilisé dans Universal Soldier. Il peut balayer tout l'écran en rotation autour de vous. Il suffit de laisser son doigt appuyé sur le bouton adéquat et d'utiliser les curseurs.



J'ai mis 84 % en me forçant, car je ne suis pas très satisfait d'Accolade et de son équipe des Code Monkeys qui nous ont fait un remake de Turrican en mélangeant les niveaux et en changeant deux trois trucs. Bien sûr, ça n'enlève rien à la qualité du jeu qui est excellente, mais j'aurais préféré que le jeu s'appelle Turrican II et ne profite pas de la popularité du film Universal Soldier. Si vous possédez déjà Turrican, passez votre chemin; sinon, le jeu est difficile mais possède des password. Il reste un excellent jeu d'action et de tir sur Game Boy. Oui mais Turrican...

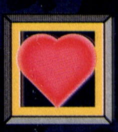


OLIVIER

Tirez toujours sur les capsules qui traversent le ciel, vous récupérerez des bonus divers et variés: énergie restaurée, faisceau, 1Up, armes suplémentaires, etc...

UNIVERSAL SOLDIER

EDITEUR · ACCOLADE
GENRE · ACTION
DIFFICULTE
DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE ·
2
NOMBRE DE JOUEURS
1
CONTINUES
PASSWORD
NOMBRE DE NIVEAUX
10



- De superbes décors.
- Un jeu d'action total sur Game Boy.



- Le jeu est pompé sur Turrican, une vrai honte!
- C'est normal, c'est la même équipe.
- Ben raison de plus!



GRAPHISME

De bons graphismes, autant pour les sprites que pour les décors hyper fournis.



ANIMATION

Pas de problème d'animation et, pourtant, y en a du monde à l'écran!



SON

Le pied total en ce qui concerne le thème principal du jeu, la mélodie est superbe.



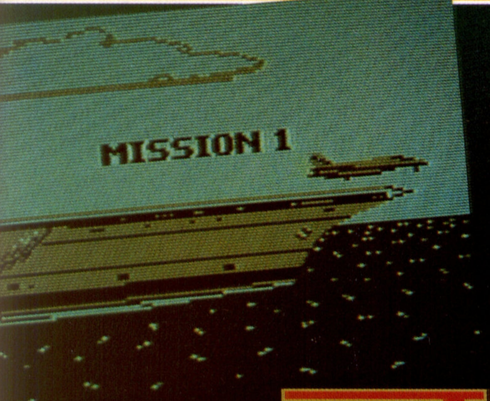
MANIABILITE

On arrive bien à progresser et à utiliser le système d'armement.



Game Boy

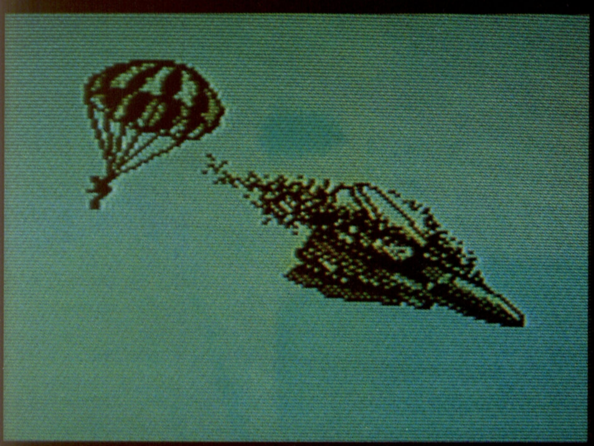
ET UN TOM CRUISE PORTABLE, UN !



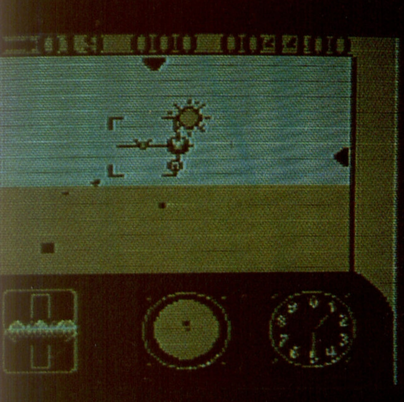
e F–14, le F–117, le Falcon ou e Mig–29 (selon votre choix au départ) décolle de son porte–avion pour sa mission d'interception.

Ceux qui rêvent d'évasion et qui possèdent une Game Boy, voici Top Gun en version portable! Avec beaucoup d'imagination et une dose d'adresse, vous allez mener des combats acharnés au–dessus de la mer au contrôle d'un F–14 Tomcat ou d'un F–117 (et même d'un Mig–29, ne soyons pas sectaires!). En mission d'interception ou de bombardement, vous éviterez le fameux voile noir (lorsque l'accélération est trop forte) et utiliserez votre radar au mieux pour trouver et détruire les ennemis. Premier simulateur de vol et de combats aériens, Top Gun vous propose une vue 3D du cockpit comme si vous y étiez! L'altimètre, l'afterburner et le radar: tout est là pour vous permettre une sortie sans trop de problème. Au pire, éjectez–vous et ne lâchez pas votre Game Boy!

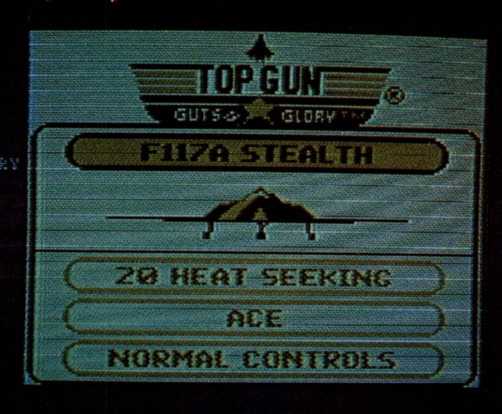




On dirait qu'il y a un malaise au niveau de la technique! Espérons que les requins, un peu plus bas, sont repus!



Ne tirez pas de missiles sur le soleil, il est trop loin! Je rappelle que le soleil n'est pas une cible, même si vous désespérez d'en trouver une!

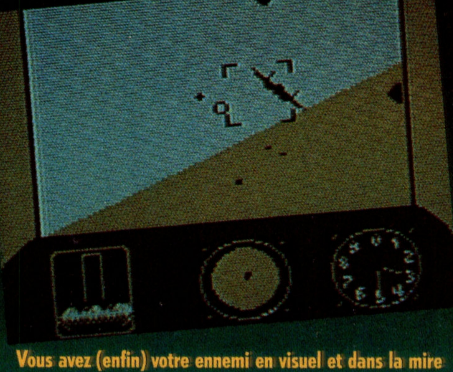


Le choix des armes! Vous pouvez sélectionner, avant chaque mission, votre avion et votre niveau de difficulté.

Alors là, je dis bravo à Konami d'avoir tenté le coup, il fallait oser! Malheureusement, le résultat est peu probant et l'on a vraiment du mal à accrocher à ce premier simulateur de combats aériens sur Game Boy. Les graphismes ne sont pas en cause, ni l'animation, mais c'est surtout la jouabilité qui pêche. On retrouve donc le réalisme et les commandes simplifiées des classiques simulateurs sur micro, mais on perd énormément en maniabilité et en intérêt ludique. Impossible, en effet, de trouver son ennemi qui joue un peu trop longtemps à cache–cache sur le radar. De plus, les tirs sont imprécis. Bref, on s'ennuie bien trop vite pour légitimer une dépense de 200 balles.



OLIVIER



Vous avez (enfin) votre ennemi en visuel et dans la mire de tir, choisissez entre le tir mitrailleur ou le missile.

VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

TOP GUN GUTS AND GLORY

EDITEUR • KONAMI

GENRE
SIMULATEUR DE VOL

DIFFICULTE
DIFFICILE

NIVEAUX DE DIFFICULTE •
4

NOMBRE DE JOUEURS
1

CONTINUE
NON



- Un essai héroïque de simulateur de combats aériens sur Game Boy.



- Pas très beau.
- Un jeu difficilement jouable.
- Un intérêt ludique faible.



GRAPHISME
On ne trouve pas grand-chose à l'écran mais le principal est là: les nuages, la mer, les ennemis et le tableau de bord.



ANIMATION
Ca va vite, c'est fluide, ça ressemble à de la 3D mais c'est vide...



SON
Uniquement des pets de mouches pendant les missions, une horreur!

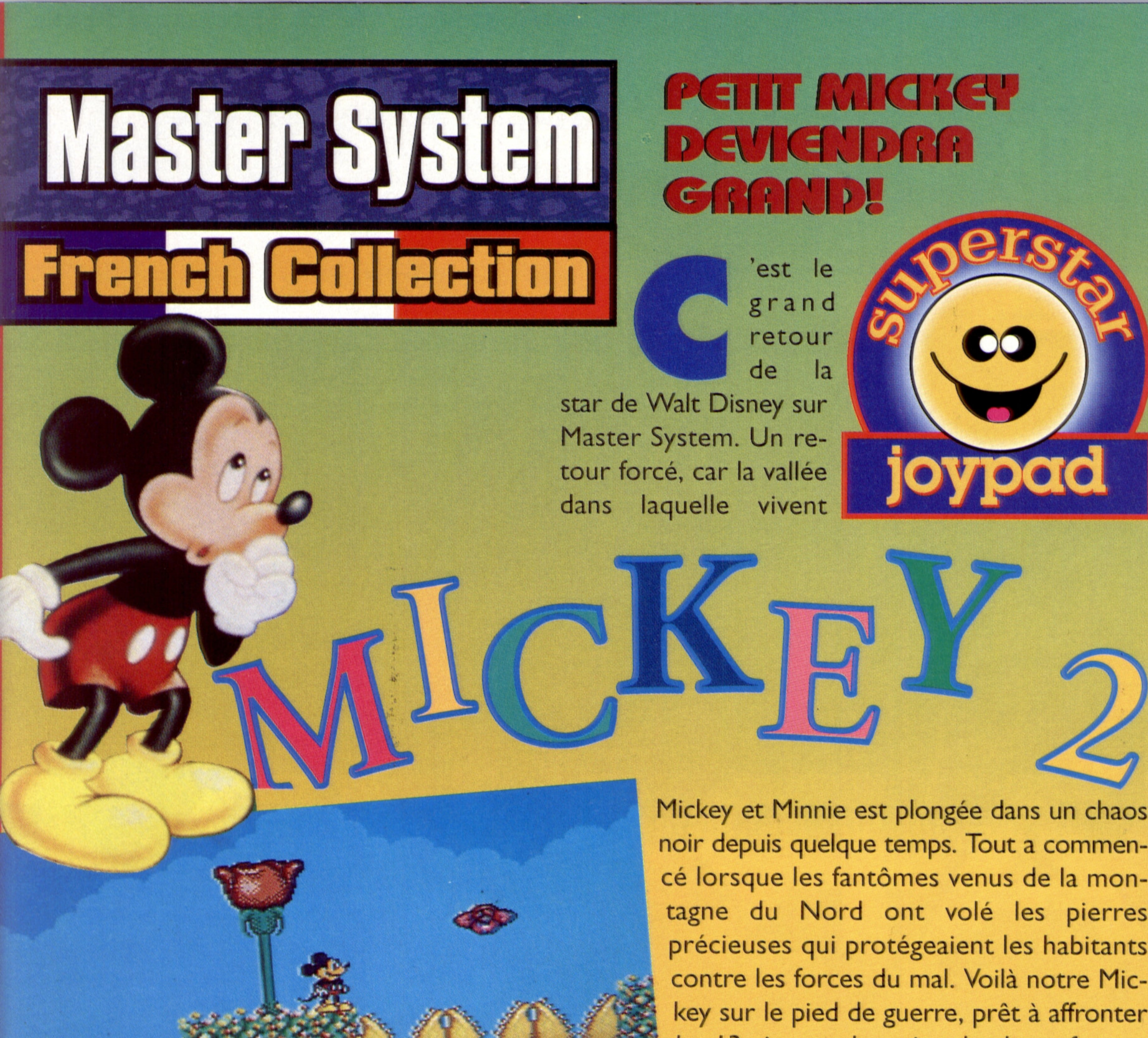


MANIABILITE
On cherche ses ennemis pendant des heures (même avec un radar présent) et l'on a du mal à les accrocher.



Master System French Collection

PETIT MICKEY DEVIENDRA GRAND!



C'est le grand retour de la star de Walt Disney sur Master System. Un retour forcé, car la vallée dans laquelle vivent Mickey et Minnie est plongée dans un chaos noir depuis quelque temps. Tout a commencé lorsque les fantômes venus de la montagne du Nord ont volé les pierres précieuses qui protégeaient les habitants contre les forces du mal. Voilà notre Mickey sur le pied de guerre, prêt à affronter les 13 niveaux de ce jeu de plates–formes qui reprend le principe du premier épisode. Les armes de Mickey sont toujours les mêmes: il peut s'emparer de bloc et les lancer sur ses ennemis, ou mieux, sauter et retomber sur son derrière, sur la tête de ses ennemis. La petite souris devra aussi faire attention aux pièges naturels comme les bourrasques de vent, les courants marins et autres incendies dont les flammes lui courent après. Mickey arrivera–t–il à sauver la vallée?

Ce monde végétal plutôt hostile est un exemple des graphismes colorés que l'on peut trouver dans ce jeu.

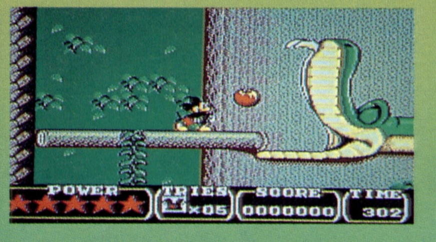
Un des boss du jeu qui vous attend à la fin de chacun des niveaux. Attrapez le pot de miel et lancez le à plusieurs reprises sur le crabe.



Un soupçon d'aventure émaille les scènes d'action du jeu puisque vous devez, par exemple, trouver une clef pour ouvrir une porte de sortie.

La sortie de Mickey 2 sur Master a quelque peu tardé depuis notre test dans le numéro 15, c'est pourquoi nous vous rappelons que ce petit bijou est inévitable sur la 8 bits de Sega. Il sera sorti lorsque vous lirez ces lignes et vous devrez impérativement vous jeter sur la cartouche. Ce jeu est magnifique, prenant et long! Il reprend exactement le même principe que le premier volet en ajoutant des tonnes de nouveaux pièges et des astuces super sympas. L'animation et les graphismes sont ahurissants pour une telle console. Mickey 2 est dans la plus pure lignée d'Astérix ou de Donald, c'est–à–dire un exemple de ce qu'il faut faire pour rendre fou les accros du jeu de plates–formes (dont je suis). OLIVIER



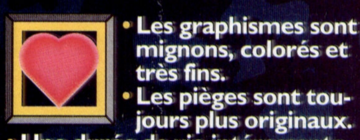


Il faut lancer une pomme dans la gueule du serpent si vous voulez passer sans vous faire avaler tout cru.

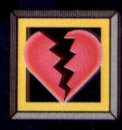
MICKEY 2

EDITEUR • SEGA
GENRE • PLATES-FORMES
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUE • NON
NOMBRE DE NIVEAUX • 13
TAILLE • 4 MB





- Les graphismes sont mignons, colorés et très fins.
- Les pièges sont toujours plus originaux.
- Une durée de vie intéressante.



- Euh...

GRAPHISME 18
Rien à dire à part précision, couleurs, variété...

ANIMATION 18
Rien à dire à part fluidité, vitesse, effets spéciaux...

SON 14
Là, par contre, on n'atteint pas les sommets tout en restant dans la normalité.

MANIABILITE 18
Rien à dire à part confort, convivialité, plaisir...



LA FORCE MADE IN FRANCE ENFIN CHEZ VOUS !

On ne vous refera pas le topo du "il y a très lontemps dans une galaxie très lointaine...", vous devez commencer à le connaître. Par contre, ce qui vaut la peine d'être dit, c'est qu'avec Star Wars, vous aurez sous les yeux le jeu d'action le plus époustouflant de toute la logithèque Nintendo. Une action pouvant prendre de multiples visages puisqu'au fil de vos missions, vous interpréterez différents rôles, de Luke Skywalker à Han Solo en passant par Chewbacca. Face aux forces de l'empire, vous revivrez les grandes lignes du premier volet de cette fantastique saga. En plus des grandes lignes, de nouveaux ingrédients ont été rajoutés.



Un premier niveau que tout le monde connait. Scorpion, sale journée en perspective!

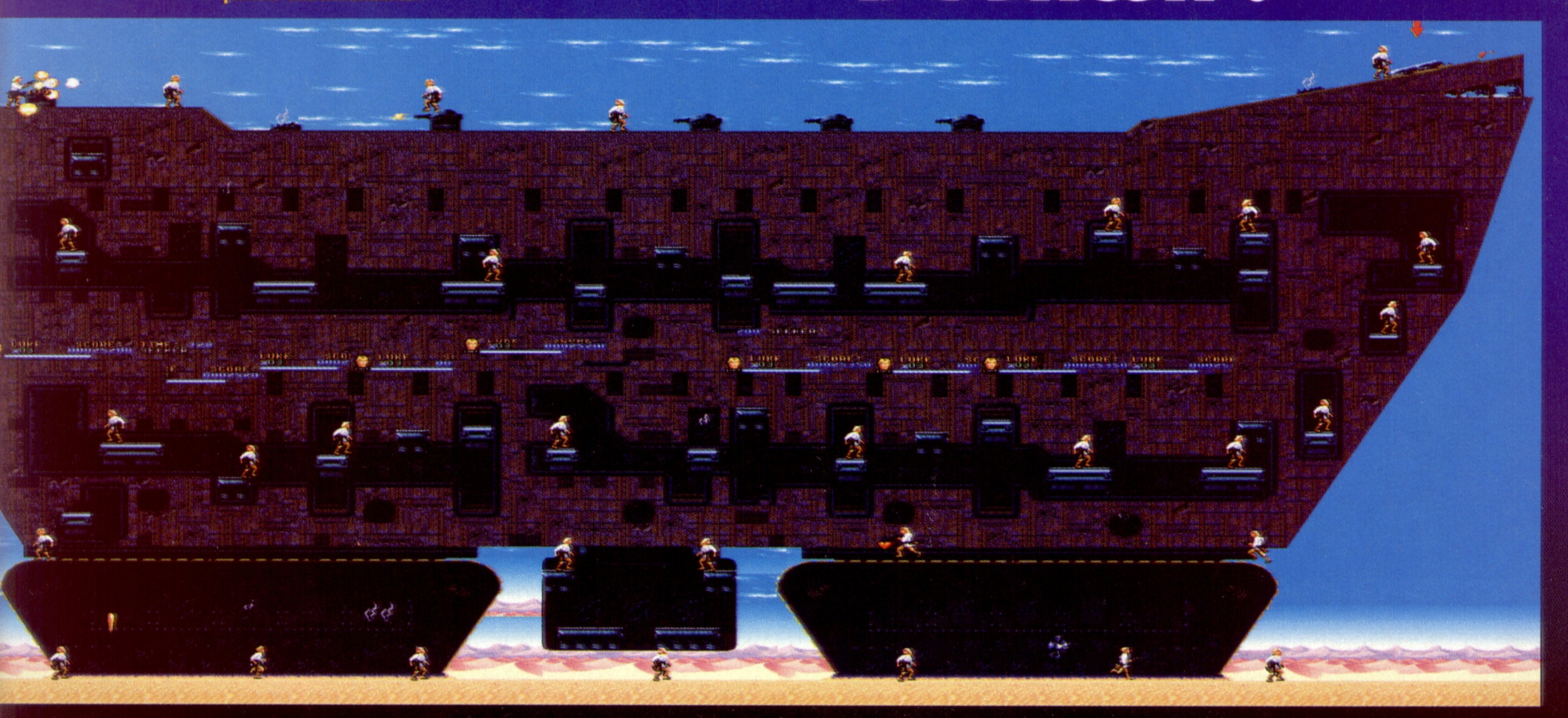
STAR WARS

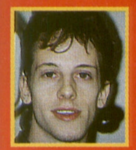


Les bonus, on ne les manque pas merci. Pour votre arme, différents niveaux de puissance pour des effets parfois extraordinaires.

Heureusement, ces ajouts vont parfaitement avec l'esprit Star Wars, et les fans intransigeants y trouveront leur compte. Star Wars est, en outre, un jeu qui comporte un aspect plate-forme non négligeable, pour ne pas dire primordial; en pénétrant dans le hangar aux vaisseaux de l'Etoile Noire, il vous faudra sauter de passerelle en passerelle sous peine de vous retrouver expulsé dans l'espace, où il ne fait pas bon vivre, pour ne pas dire qu'on y meurt facilement. Puisque vous avez été sage, voici les images d'un jeu dont on ne ressort pas indemme. N'est-ce pas Chewbacca?

DANS LE VEHICULE DE JAWA !





C'est un plaisir peu commum de se retrouver avec Star Wars. Cela ne vaut pas une soirée avec Patsy Kensit, mais ce n'est pas mal non plus. Des musiques démentes, des niveaux assez long, une durée de vie pour le soft, plus qu'honorable... le tout bénéficiant d'une animation aux limites du parfait, de graphismes Star Wariens (on me permet le néologisme, merci) et de sons... Les mots me manquent pour exprimer la qualité des musiques et celle des bruitages. Une réussite totale dans tous les domaines. Star Wars est un jeu dont on ne regrette pas l'achat, c'est toujours bon à savoir. T.S.R.



Un tour en landspeeder?

STARWARS

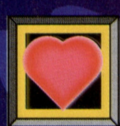
EDITEUR · JVC
MACHINE · SUPER NINTENDO
GENRE · ACTION
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 3
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUES · 3

Les vers c'est satanique! Comme dirait Rushdi.



superstar joypad

S



• Un rythme dans l'action... Y faut suivre!
• Mamamia! Que de musiques!
• Grand nombre de niveaux.
• Un minimum de variété dans les niveaux.

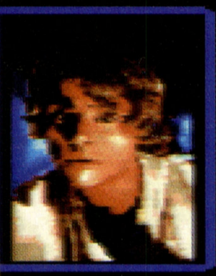


• Ce qui est raté est insignifiant, alors on se tait et l'on apprécie le travail.



Allez, la base des jawas est à côté, un brin d'escalade et hop!

Vous ne jouerez pas le seul Skywalker, mais aussi Chewi et Solo. Vive le changement.







GRAPHISMES 18

C'est bô, c'est bô, c'est bô! Autant les décors que les sprites.



ANIMATION 18

Mode 7 au rendez-vous! Accrochez-vous pour les balades en land speeder!



MANIABILITÉ 17

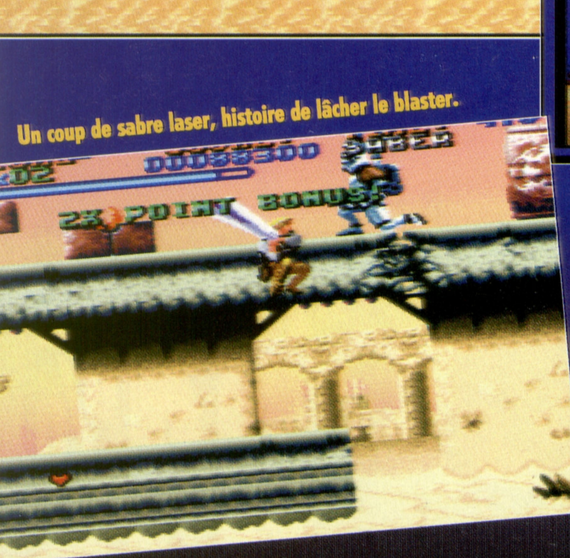
RAS, le sprite bouge bien, presque trop bien à certains endroits, ce qui fait que l'on a tendance à déraper. Mais RAS.



SON/BRUITAGE 19

Repassez-vous les musiques du film, vous aurez celles du jeu. Et les bruitages... Les mêmes sur tous les jeux Nintendo et on jette le reste!

Un coup de sabre laser, histoire de lâcher le blaster.



Pour plus de détails sur le jeu, pour des photos à tomber par terre sans pouvoir se relever, vous pouvez aussi jeter un oeil dans le Joypad 15 où est testée la version japonaise du soft. Enfin, je disais ça histoire de vous prévenir.



Super Nintendo French Collection

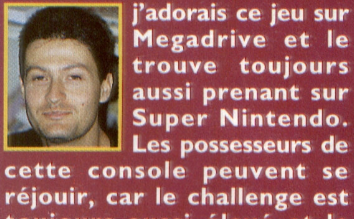
MOI ANNEXER TOI !

La vue choisie vous permet de bien appréhender les alentours mais vous devrez passer par la carte générale pour mieux vous positionner.

Moi, grand chef Irakine et moi vouloir détruire pays voisin afin de m'emparer de sa puissance pétrolifère. Mais ça, pas chose facile car nous plus au temps du moyen–âge. Le foudre de guerre plutôt moustachu qui fait son briefing pendant la présentation du jeu, n'est pas content du tout. On l'empêche, en effet, d'annexer un pays voisin. Des forces de l'US Navy s'interposent entre lui et sa cible, pourtant facile, en théorie. Vous faites partie des forces d'interposition américaine et vous pilotez un hélico de chasse. Se voulant une simulation de la récente guerre du Golfe, Desert Strike vous envoie dans plusieurs missions dangereuses, mais capitales pour la survie de milliers de personnes. Vous partez ainsi en rase-motte pour pilonner des silos à missiles, des planques de munitions, bombarder des aéroports et des camps ennemis, ou encore, évacuer l'ambassade américaine et sauver des otages. Le jeu se joue en vue isométrique du dessus et vous pouvez tirer plusieurs sortes de missiles et récupérer des bonus divers et variés.



DESERT STRIKE



j'adorais ce jeu sur Megadrive et le trouve toujours aussi prenant sur Super Nintendo. Les possesseurs de cette console peuvent se réjouir, car le challenge est toujours aussi élevé et la durée de vie longue. On retrouve toutes les missions prenantes qui ne demandent qu'à être menées à terme. On retrouve aussi les détails réalistes et la vue bien spéciale du jeu. Mais on ne trouve pas la qualité que l'on était en droit d'attendre sur une Super Nintendo. Electronic Arts a tout simplement transcodé la version Megadrive, ce qui est scandaleux, voilà!

OLIVIER

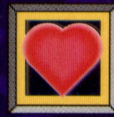
Plusieurs armes sont accessibles, comme la mitrailleuse ou les missiles. A vous de bien choisir et d'économiser vos munitions.

Votre hélico zigzague entre les buildings et vous pulvérisez les tanks venus vous empêcher de trouver l'ambassade.

DESERT STRIKE

EDITEUR • ELECTRONIC ARTS
TAILLE • 8 MB
GENRE • SIMULATEUR
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 4
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • PASSWORDS





- Un jeu très prenant, une durée de vie intéressante.
- Une bonne simulation.



- Un simple transcodage qui ne met pas en avant les capacités de la machine.
- Un sujet scabreux.

GRAPHISMES 15
Pas de réelle variété et des couleurs un peu pâlotes. Des décors tout de même assez précis.

ANIMATION 14
Des ralentissements et une animation pas franchement à la hauteur de la machine.

MANIABILITÉ 14
Il faut s'habituer à manier l'hélico et à l'imprécision des tirs.

SON/BRUITAGE 13
Rien de très réaliste malgré le niveau acceptable.



Super Nintendo
French Collection

Z'AVEZ PAS VU PLUTO?

C'est rare, mais il arrive à Mickey de jouer à des jeux paisibles n'ayant aucun rapport avec la magie. C'est ainsi qu'au début du jeu, Mickey joue au ballon dans les bois avec Pluto et Goofy. Lançant le ballon un peu loin, Pluto part à sa recherche mais ne revient plus. C'est ensuite au tour de Goofy de disparaître, laissant notre ami Mickey dans l'expectative de jouer seul au ballon sans ballon, chose inacceptable! En voulant aller à la recherche de ses deux amis, Mickey tombe dans un monde magique, une fois n'est pas coutume, propablement celui dans lequel Pluto est tombé un peu auparavant. S'en suivent dix niveaux de mondes étranges, forestiers, marécageux, montagneux, dans lesquels Mickey va devoir lutter contre des ennemis sur lesquels il devra sauter plusieurs fois pour s'en débarrasser. Outre le saut, notre héros poura s'accrocher à des pommes volantes (why not!), endosser plusieurs habits magiques lui conférant des pouvoirs différents (on passe de Robin des Bois au pompier). Un jeu de plates–formes en vue de profil féerique et ennivrant.


Le monde enflammé que traverse Mickey–pompier est l'un des plus beaux du jeu. Il est aussi plein de pièges originaux qui renouvellent le genre.

superstar joypad

MAGICAL QUEST


Mickey peut sauter sur les pommes rouges et les faire s'envoler. Il lui suffit alors de s'accrocher à elles et de s'envoler ainsi dans les airs, pendant quelques secondes.


Il esxiste de nombreux passages secrets menant à des salles cachées. Mickey pourra y trouver des 1-Ups et autres bonus de points ou de vie.

Difficile de trouver mieux dans le genre action/plates–formes en ce moment et difficile de trouver mieux tout court sur Super Nintendo (je ne vois que Super Star Wars). Capcom a fait très fort en nous réalisant ce chef-d'oeuvre technique et ludique. Un seul petit reproche: la facilité du jeu qui ne calmera pas les plus habitués d'entre vous. On va, dans ce jeu, de surprise en surprise et l'on s'attend toujours à de nouveaux pièges plus beaux et plus rigolos. On n'est, en général, pas déçu du voyage. Encore!



OLIVIER

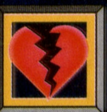

Les Boss utilisent quelquefois le fameux mode 7 de la machine, comme l'araignée qui tourne sur elle-même, ou l'aigle qui fonce vers l'écran voyant ainsi son sprite grossir à vue d'oeil.

MAGICAL QUEST

EDITEUR · CAPCOM
GENRE
PLATES-FORMES
DIFFICULTE · FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE · 3
NOMBRE DE JOUEURS
1 OU 2
CONTINUES · INFINIS
NOMBRE DE NIVEAUX
6
TAILLE · 8 MB



- La variété des mondes est appréciable.
- Des graphismes somptueux, détaillés et colorés.
- Une originalité sans cesse renouvelée.



- Un jeu un peu facile.



GRAPHISME 19
Des décors féériques, superbes, réalistes. Les dégradés sont fabuleux et l'atmosphère magique.



ANIMATION 18
Pas de ralentissement parasite , les scrollings sont clairs et l'animation du personnage excellente.



SON 17
Toute l'ambiance Disney dans des thèmes entraînants et d'un très bon niveau technique.



MANIABILITE 18
On s'habitue vite au maniement un peu spécial du personnage et l'on ressent un grand confort tout au long de l'aventure.



Super Nintendo French Collection

LE KUMITÉ DES COGNEURS.

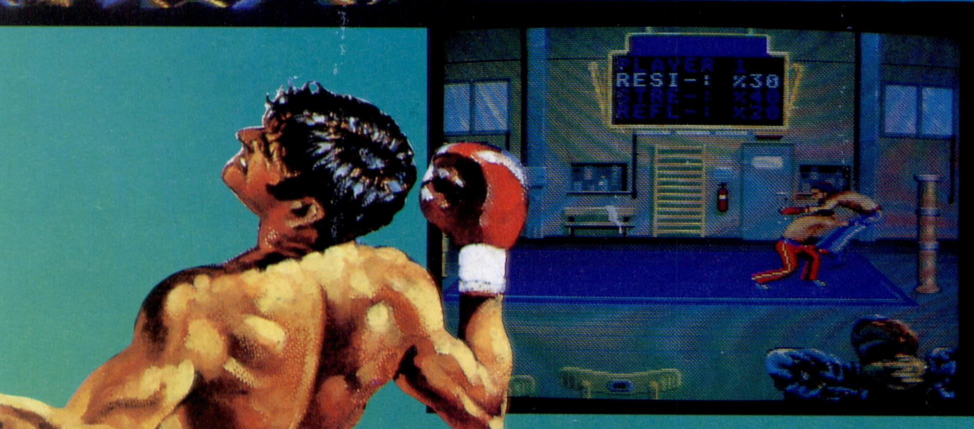
Vous êtes le meilleur et vous voulez devenir le meilleur des meilleurs? Procurez-vous Best of the Best sur Game Boy et vous pourrez vous frotter aux champions de kick–boxing. Avant d'entrer dans la compétition, vous pourrez choisir votre champion (vous le garderez tout au long de ses éventuelles victoires, même après avoir éteint votre machine) et l'entraîner. Mais la simulation va plus loin car vous paramétrez tout. Une série de différentes panoplies de coups est à votre disposition, et vous pouvez choisir la série de mouvements que vous préférez, avec un guide vous montrant la fonction de chaque bouton, selon la planolplie choisie. L'entraînement consiste à later respectivement un sparing partner, un sac de sable et un kick–pad. Vous tapez comme un fou et vous obtenez le pourcentage du coup utilisé, une caractéristique que gardera votre poulain lorsqu'il ira au combat. Les combats se suivent et se jouent en round comme à la boxe. Des spots vous indiquent votre état de santé. A vous de vous battre, de vous entraîner et d'aller jusqu'au Kumité, le stade ultime.

Les rampes de spots sur les côtés, en haut de l'écran, vous indiquent l'état physique des combattants. A chaque coup reçu, la lumière d'un spot perd de son intensité jusqu'à s'éteindre. Lorsque les quatre spots sont éteints, le KO est proche...

BEST OF THE BEST CHAMPIONSHIP Karaté



Je vous l'accorde, l'arbitre n'a pas l'air bien gaillard mais je vous rappelle que ce dernier n'est pas censé participer au combat!

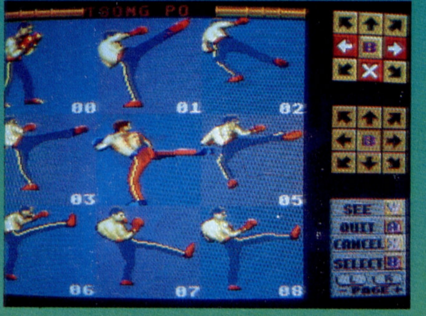


Pour augmenter certaines de vos caractéristiques, vous pouvez vous entraîner en tapant sur des sacs de sable, ou mieux, sur un sparing partner!

Ce jeu était super méga génial en arcade et c'est avec plaisir qu'on le retrouve sur la Super Nintendo. Le problème est qu'il faut débourser 500 balles pour ce jeu minimaliste, face aux super productions du moment (dont notamment un autre jeu Capcom, Magical Quest). Je pense donc que vous devrez être un super fan du jeu pour vous lancer dedans. Deuxième point problématique: le mode deux joueurs qui m'avait tant éclaté en arcade est désespérément absent de cette conversion. On se demande bien pourquoi d'ailleurs. Les décors sont beaux mais ce n'est pas l'attrait principal du jeu. L'originalité de celui-ci, doublée d'une bonne maniabilité, rattrape les côtés négatifs cités précédemment. Mais est-ce suffisant sur une 16 bits aussi performante?



OLIVIER



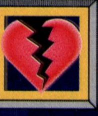
Voici l'écran de sélection et de configuration des coups utilisés pendant un combat. Une panoplie impressionnante de coups est à votre disposition.

BEST OF BEST CHAMPIONSHIP KARATE

EDITEUR · LORICIEL
GENRE · SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2
CONTINUE SAUVEGARDE
TAILLE · 8 MB



- Des personnages digitalisés, donc des mouvements réalistes.
- Une maniabilité excellente.



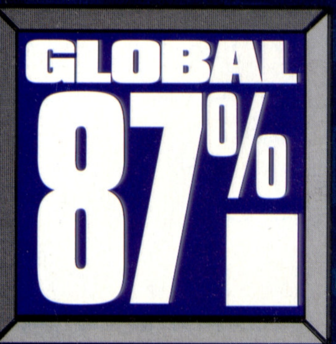

- Il faut aimer la simulation de kick boxing.

16 — GRAPHISME
Sans proposer de décors réellement différents, BOB nous fait découvrir des personnages d'un réalisme rare.

18 — ANIMATION
C'est le point fort du jeu car les mouvements ont été digitalisés avant d'être traités pour la Super Nintendo, du grand art!

13 — SON
Pas de quoi rendre sourd un mélomane...

18 — MANIABILITE
Deuxième point fort, avec un grand confort d'utilisation et une foule d'options conviviales.



Megadrive

French Collection

Les stages sont courts et vous vous retrouvez vite face à un boss toujours nouveau.

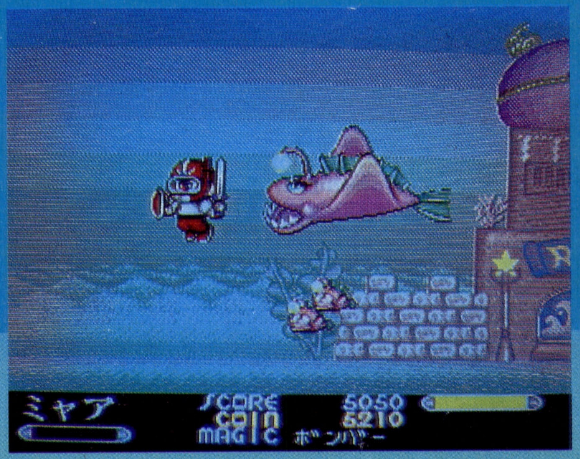
A CHIKI BOOM!

Je ne vous le cache pas, je suis un héros de jeu vidéo. Mon nom est Chiki et mon papa s'appelle Capcom. Mon job est de couper en rondelles mes ennemis et récupérer des pièces de monnaie lâchées par mes victimes. Je suis sans peur et avide de sauver le monde. On m'a jeté dans un monde coloré, sympa et mignon comme disent les testeurs mais moi, j'rigole pas tous les jours! Je dois lutter pour survivre car les ennemis sont nombreux et dangereux. Heureusement, j'ai une épée et je sais m'en servir! Les mondes dans lesquels j'évolue sont tous plus dingues et farfelus



et ça fait plaisir aux testeurs qui n'ont, décidément, rien à faire des pauvres héros de jeux vidéos qui en bavent pour satisfaire les joueurs avides d'action. Car dans Chiki, il y en a de l'action...

N'oubliez pas de vous arrêter dans les magasins pour acheter des bonus et, notamment, des vies supplémentaires. Chaque fois que vous buterez un ennemi, vous récupérerez une pièce qui vous servira dans les magasins.



La Raie manta ne vous laissera aucune chance; alors, faites-lui face et assénez-lui un bon coup d'épée.

Le soleil fait la gueule et il n'y a de quoi! Vous êtes pris entre quatre feux, et un ange qui cache bien son jeu, vous attend.

Des huitres perlières qui vous réservent bien des surprises dans un jeu complètement dingue. Vous avez déjà vu des fonds d'océan comme celui-ci?

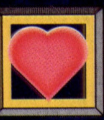
Un jeu qui sent le japon profond! Les graphismes sont super mignons et colorés et rien que ça, ça vaut le coup d'oeil. On peut même dire que Chiki trouble par la multiplicité des thèmes utilisés. On dirait un shoot-them-up mais il s'agit d'un jeu de combat à l'épée, à progression. Oui, mais on gambade de plate-forme en plate-forme et l'on ramasse des bonus. Quoi qu'il arrive, on s'éclate bien et les accros de bons jeux d'action sur Megadrive seront dépaysés, tout en trouvant un très bon challenge. Ce n'est pas le jeu de l'année (en ce moment, la concurrence est dure) mais Chiki mérite de trôner dans toutes les ludothèques de fanas d'action.



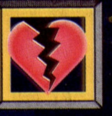
OLIVIER

CHIKI CHIKI BOYS

EDITEUR · SEGA
MACHINE · FRANÇAISE
GENRE · ACTION
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2
CONTINUE · 1
TAILLE · 8 MB



- Un ryhtme soutenu.
- Des graphismes mignons et colorés.
- Un jeu qui mêle les styles les plus connus d'arcade.



- Un jeu qui manque d'âme et de véritable intérêt.



GRAPHISME 16
Des couleurs fantastiques et des décors très précis. Par contre, des personnages plutôt gros et enfantins.



ANIMATION 15
Quelques ralentissements parasites pour une animation, globalement, sans problème.

SON 14
Rien de bien novateur ni de révolutionnaire. Un bon niveau tout de même.

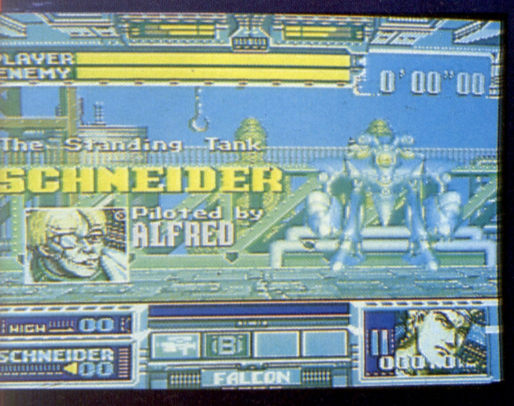
MANIABILITE 17
C'est clair, net et précis. Donnez des coups d'épée et sautez sur des plates-formes sans vous poser la moindre question.



Super Nintendo French Collection

CHASSEUR DE ROBOTS AVEC UN BAZOOKA!

En plein 21 ème siècle, après un effondrement de tous les types de société dans le monde, le genre humain se retrouve sans aucun idéal auquel il pourrait se raccrocher. Désormais, il n'y a plus qu'une seule source de divertissement et tout le monde à le droit d'y participer. Le jeu consiste en une joute (appelée Battle Game) entre des robots hyper-sophistiqués pilotés par des humains. On les appelle les "Standing Tanks", ST en abrégé, qui signifie "Chars sur pieds". Vous, Mike Anderson, jurez de venger votre père, victime de l'un de ces duels à mort. Avec le ST FALCON (je ne l'invente pas!) à bord duquel vous allez devoir jouer les canonniers, vous ferez tout pour vaincre et devenir le maître incontesté. Vos ennemis, très nombreux et très coriaces, vous en feront voir de toutes les couleurs, à vous de leur faire mordre la poussière à l'aide de vos bombes au plasma et de votre mitraillette ultra-perfectionnée!



LE ST Schneider est vraiment très puissant. Avec son système anti-gravitationnel, il se meut avec aisance. La seule façon de l'avoir est de détruire ses jambes!

Battle Clash

Cette cible vous permettra de tester votre aptitude à bien viser à l'aide du bazooka.



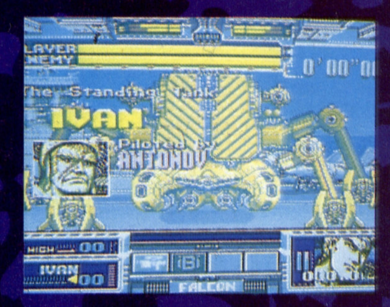
Chaque fois que vous aurez détruit un ST, vous verrez le parcours qu'il vous reste à accomplir à travers le Monde entier.

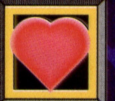
Sur le Nintendo Scope, on ne peut pas vraiment dire qu'il y ait des cartouches à profusion! Bien au contraire, on est un peu en manque. Après X-Zone, testé il y a deux numéros, voici donc Battle Clash sur Super Nintendo. On ne peut pas dire que ça casse des briques! A la limite, je lui préfère X-Zone qui est beaucoup plus varié, alors qu'ici, on a l'impression de toujours faire la même chose: tirer indéfiniment sur le même monstre! Ce dernier n'arrêtant pas de gigoter, vous comprenez pourquoi on ne peut l'avoir du premier coup! Le véritable point fort, c'est que le bazooka est d'une précision vraiment optimum. Mais je ne crois vraiment pas que cela change grand chose. On veut des MEILLEURS jeux Monsieur Nintendo!
TRAZOM



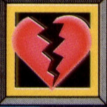
BATTLE CLASH

EDITEUR · NINTENDO
GENRE · TIR
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 3
MACHINE: NINTENDOSCOPE
NOMBRE DE JOUEURS · 1 OU 2
CONTINUES · INFINIS





- Des scrollings vraiment très rapides!
- Des musiques qui créent une bonne ambiance. On s'y croirait!



- L'action n'est pas assez variée.

GRAPHISMES 14
Les robots sont bien dessinés, mais le décorum est un peu "faiblard"!

ANIMATION 17
Pas de problème de ralentissement, et les scrollings sont particulièrement rapides!

MANIABILITÉ 18
Pour ça, le Bazooka est une vraie merveille. Il répond au doigt et à l'oeil, et même au pied, parfois!

SON/BRUITAGE 15
Les musiques sont de bonne facture et apportent un "plus" non négligeable durant vos combats.



Game Boy

French Collection

ÇA SENT LE SANG...

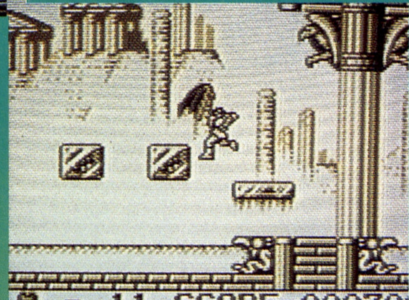
Dracula n'en avait pas eu assez dans Castlevania, il revient pour se venger! Mais Simon Belmont (curieusement rebaptisé Christopher Belmont dans la version officielle) a vieilli de quinze ans et voit son fils, Sloeiyu Belmont, être à son tour élevé au rang des chasseurs de vampires. La ville de Transylvania se sent maintenant en sécurité et c'est une erreur. En effet, Dracula enlève le fils Belmont et le transforme en démon. Quatre énormes châteaux s'élèvent alors non loin de Transylvania, tous gardés par des monstres à la solde de Soleyiu–Démon qui se cache dans un lac faisant office de cinquième niveau. A vous de parcourir de nouveaux paysages et de récolter les bonus cachés dans les chandeliers. Méfiez–vous, les pièges sont machiavéliques, avec des pans de murs hérissés de pointes qui vous écrasent, ou encore des plates–formes amovibles. A votre fouet Belmont!

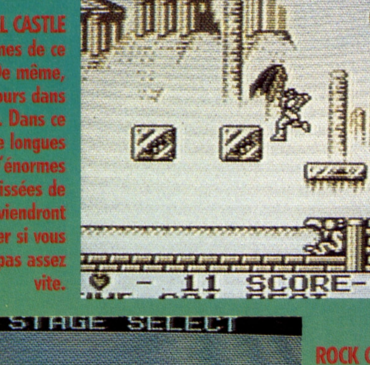
PLANT CASTLE
Le règne végétal a, lui aussi, été possédé par Dracula; on ne peut plus se fier à personne!

Castlevania II
BELMONT'S REVENGE

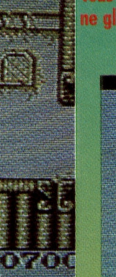
Superstar joypad



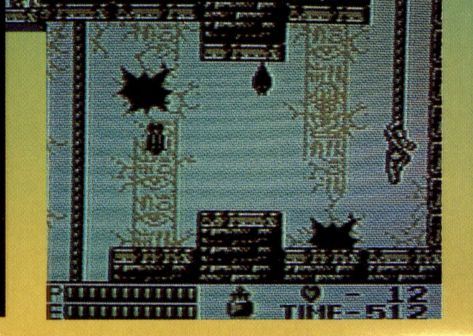




CRYSTAL CASTLE
Attention, toutes les plates–formes de ce niveau cèdent sous votre poids. De même, les cours d'eau vous attirent toujours dans le sens opposé de votre marche. Dans ce niveau, vous aurez à faire de longues glissades le long des cordes. D'énormes parois (faisant tout l'écran) hérissées de piques viendront vous écraser si vous ne glissez pas assez vite.



CLOUD CASTLE
Vous vous agripperez, dans ce niveau, à des cordes mobiles qui remontent lorsque vous les touchez. Pas question donc de traîner sur les filins mobiles.



ROCK CASTLE
On retrouve dans ce niveau les classiques morts–vivants du premier épisode, qui dégoulinent du plafond et se matérialisent sous vos yeux.

Le premier Castlevania sur Game Boy était génial mais là, on frise la perfection tant le niveau technique est placé haut. On trouve des pièges qui prennent tout un écran, l'originalité semble avoir été le maître mot chez Konami pour la réalisation de ce jeu. La bande son est à l'image des graphismes: angoissante et réussie. Quant à la jouabilité, c'est du Castlevania, du tout bon donc! Par contre, je regrette beaucoup le fait que l'on puisse jouer au niveau de notre choix (à part le cinquième) car le jeu était déjà assez facile pour se passer de cela. Un grand moment sur Game Boy tout de même. OLIVIER



CASTLEVANIA II

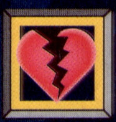
EDITEUR • KONAMI
GENRE • ACTION
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • PASSWORDS
NOMBRE DE NIVEAUX • 5



Un select stage qui vous permet de jouer aux quatre premiers niveaux du jeu et représente les quatre châteaux du Comte Dracula.



- Des nouveautés effarantes et des passages fous!
- Des graphismes aussi réussis que la bande son.
- Une jouabilité excellente.



- Trop facile!



GRAPHISME — 17
Pas de réel progrès par rapport au premier mais le niveau était déjà excellent. Davantage de décors différents et d'originalité.



ANIMATION — 17
L'animation est fluide et c'est un miracle quand on voit certains effets spéciaux et certains mouvements du décor!

SON — 18
Une ambiance sonore génialement morbide, avec des effets sonores spéciaux comme on aimerait en entendre plus souvent.

MANIABILITE — 18
Une maniabilité sans faille, avec une précision et une clarté des mouvements exemplaires.



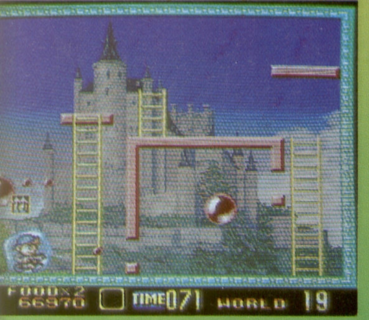
Super Nintendo
French Collection

J'AI LES BOULES !

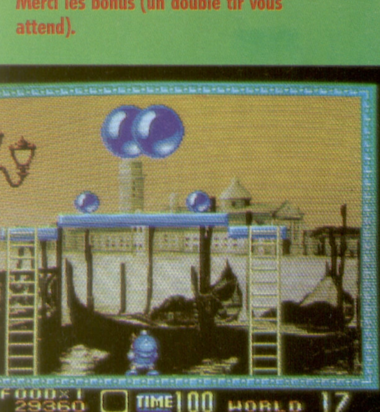
Tout, dans ce jeu, n'est qu'une histoire de boules et plus précisément de bulles ! Vous êtes l'un des frères Buster et vous devez nettoyer le monde de milliers de bulles plutôt envahissantes. Deux modes de jeu sont à votre

SUPER PANG

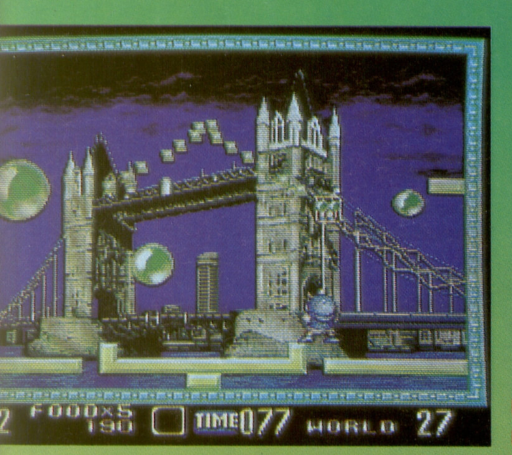
diposition: le mode Tour et le mode Panique. Dans le premier mode, vous parcourez le monde, niveau par niveau et, dans le second, vous jouez sans discontinuer à la manière d'un Tetris. Le principe est bête comme chou mais follement drôle: lorsque vous tirez sur une bulle, elle se divise en deux (ainsi de suite pendant quatre fois) et lorsque vous avez détruit toutes les bulles d'un niveau, vous passez au suivant. Votre arme est un fusil à harpon qui va se ficher au plafond en attendant qu'un bulle le touche et éclate. Vous récoltez des armes et bonus supplémentaires comme un double harpon, une mitrailleuse, un bouclier, un immobiliseur de bulles ou encore des bâtons de dynamite. Plus question de buller !



Vous voici transformé vou—même en bulle pour éviter de perdre des points. Merci les bonus (un double tir vous attend).

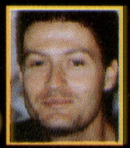


Même s'ils elles sont superbes, ne regardez pas trop les gondoles de Venise car vous allez au devant de surprises en ce qui concerne les bulles bleues.



Une grosse bulle = deux bulles moyennes. Une bulle moyenne = deux bulles plus petites. Une bulle plus petite = deux bulles très très petites !

Ce jeu était super méga génial en arcade et c'est avec plaisir qu'on le retrouve sur la Super Nintendo. Le problème est qu'il faut débourser 500 balles pour ce jeu minimaliste, face aux super productions du moment (dont notamment un autre jeu Capcom, Magical Quest). Je pense donc que vous devrez être un super fan du jeu pour vous lancer dedans. Deuxième point problématique: le mode deux joueurs qui m'avait tant éclaté en arcade est désespérément absent de cette conversion. On se demande bien pourquoi d'ailleurs. Les décors sont beaux mais ce n'est pas l'attrait principal du jeu. L'originalité de celui-ci, doublée d'une bonne maniabilité, rattrape les côtés négatifs cités précédemment. Mais est-ce suffisant sur une 16 bits aussi performante?



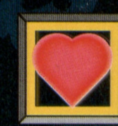
OLIVIER



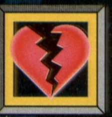
D'autre choses que des bulles interviennent dans le jeu: des monstres et des bonus à ingurgiter.



EDITEUR • CAPCOM
GENRE • TIR
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 4
NOMBRE DE JOUEURS 1
CONTINUES • 5
TAILLE • 4 MB



- Une adaptation réussie du superbe jeu d'arcade.
- Des décors de fond superbes.



- On ne peut pas jouer à deux, scandaleux !



GRAPHISME 14
C'est pas vraiment la joie (un môme et des boules rouges ou bleues) mais les décors de fond sont superbes.

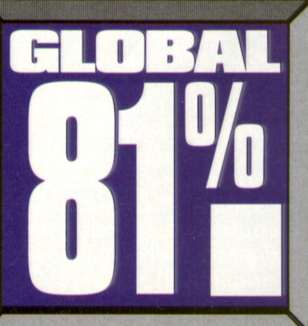


ANIMATION 15
Pas de ralentissement mais il faut bien dire que ce jeu ne recèle pas de milliers d'effets spéciaux.



SON 11
Rien de bien terrible.

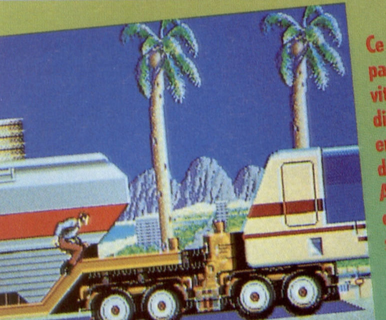
MANIABILITE 14
Une bonne maniabilité du personnage mais un système de tir qu'il faut bien prendre en main.



ALBATROS APPELLE LEILA.

superstar joypad

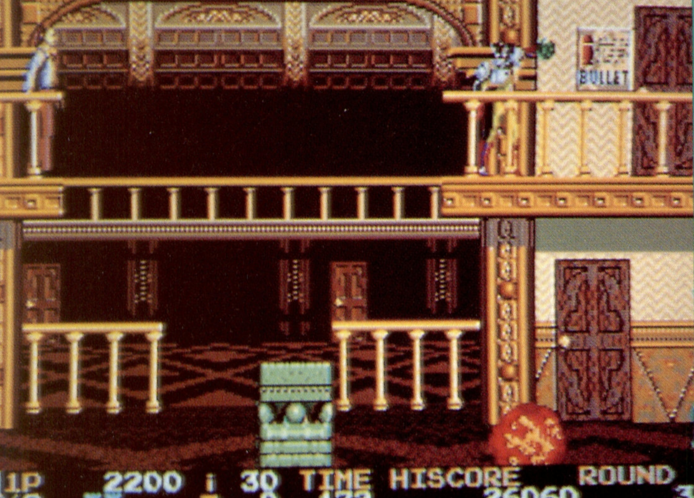
Le groupe terroriste Geldra ne badine pas avec la technique. Ils ont tout simplement fait dévié les satellites terrestres de leur orbite. Tous les renseignements vitaux pour les terriens commencent à faire cruellement défaut en bas! Il faut agir vite en infiltrant le groupe terroriste. Votre nom de code est Albatros et vous êtes un agent secret formé militairement pour ce genre d'opération. Aidé par Miss Leila (en mode deux joueurs) ou non, vous allez traverser une série de onze niveaux, tous ponctués par un boss. Le principe du jeu et sa principale caractéristique est de vous déplacer en vue de profil, en pouvant passer du sol à un étage, d'un mouvement flegmatique mais efficace. Vous pouvez tirer au pistolet puis à la mitraillette et aux grenades. Le timing et les réflexes ont un caractère vital dans ce jeu de tir et d'action, issu des salles d'arcades.



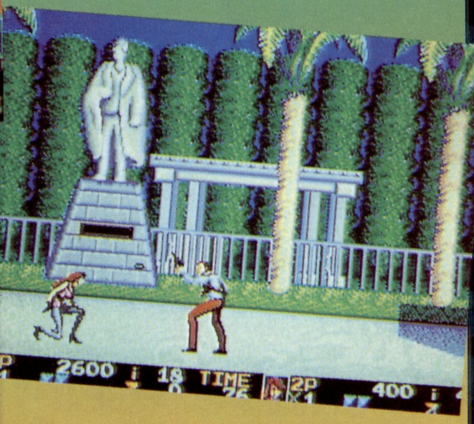
Ce camion passe à toute vitesse en différentiel entre vous et le décor. Attention aux ennemis juchés sur la remorque.

Rolling Thunder II

Un Boss de fin que vous ne pourrez abattre que si vous possédez une arme plus puissante que votre simple flingue comme ce lance–flammes.



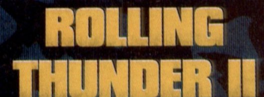
Pour passer ce lanceur de grenade, vous devez monter comme sur le cliché et lui tirer dessus. Retombez ensuite sur le sol et passez sans crainte!



Lorsque vous jouez à deux, Miss Leila vient vous épauler en mode simultané. Le jeu devient plus facile.

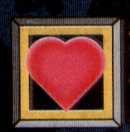
Rolling Thunder, j'adore! En attendant le troisième volet sur megadrive japonaise, nous voici avec la version officielle du numéro 2 que je ne peux que vous conseiller de vous procurer. Les maniaques du joypad seront comblés avec ce jeu d'action bourré de détails superbes et de couleurs chatoyantes. Certaines personnes sont allergiques au mode de progression de Rolling Thunder II, moi j'adore et je trouve ça rudement bien ficelé. De plus, la possibilité de jouer à deux simultanément ne gâche rien, au contraire. Un jeu superbe techniquement, passionnant et qui vous hypnotisera jusqu'à la fin.

OLIVIER



ROLLING THUNDER II

EDITEUR · NAMCOT
MACHINE · FRANÇAISE
GENRE · ARCADE
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2
CONTINUES · PASSWORDS
NOMBRE DE NIVEAUX · 11
TAILLE · 8 MB



- Des graphismes qui rappellent l'arcade.
- La possibilité de jouer à deux simultanément.
- Une jouabilité excellente.



- Le jeu peut déplaire si vous n'aimez pas le genre.



GRAPHISME 18
Une fidèle adaptation de la version Arcade. Une grande finesse.



ANIMATION 18
Le m ot d'ordre : smooth (fluide) même avec cette horde impressionnante de sprites à l'écran.



SON 18
Une qualité sonore excellente.



MANIABILITE 17
L'originalité des deux niveaux d'action est très bien gérée.

GLOBAL 91%

SWIVE PAR LE GONG!

LUDI GAMES

On a beau (nabot!) avoir rapporté le bermuda des Bermudes, il faut pourtant reconnaître que l'on a laissé là-bas pas mal de choses, dont une grande quantité d'avions et de bateaux. Ce qu'on ne savait pas, et c'est là le scoop de l'affaire, c'est que toutes ces disparitions de matériel profitaient à quelqu'un. Ce quelqu'un qui, depuis le temps que l'on nous dérobe nos plus belles machines de guerre qui tuent plus vite que la mort (en skis pour certains), s'est constitué une petite armée bien sympa... enfin, je fais encore une belle figure de style! Armée/sympa! Une alliance de terme bien amusante. Ce qu'il faut savoir, c'est que l'on a décidé de détruire cette Nouvelle Force, avant qu'elle ne parte à la conquête du monde. Un hélico et un char sont donc dépêchés pour cette mission de la plus haute importance. Et devinez qui se retrouve à l'intérieur? Gagné!

Un champ protecteur pour éviter de se faire détruire dans les premières minutes de jeu, ce qui est toujours terriblement frustrant. L'avantage de ce champ, c'est qu'il vous permettra aussi de repérer plus facilement votre véhicule au milieu de cette foule de sprites!

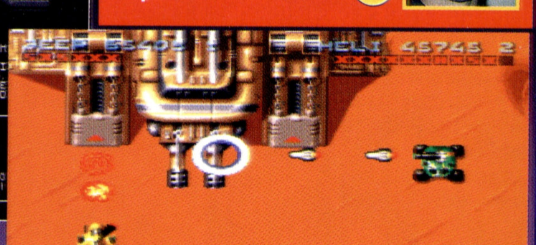
SUPER SWIV

Super Swiv est de retour, mais cette fois sur la Super Nintendo. Shoot them up rapide pouvant se jouer à deux simultanément, voilà en quelques mots les qualités de ce soft. Le niveau de difficulté est plus qu'honorable, dommage que les niveaux ne soient pas plus longs et, surtout, dommage que les décors ne changent pas plus. Des décors assez laids dans l'ensemble. Heureusement que les sprites ne suivent pas le mouvement. Sans être de toute beauté, n'est pas Patsy Kensit qui veut, ils sont pourtant fins. On sent le travail. Super Swiv est loin d'être une merveille, mais je dis ça après avoir passé une heure sur le View Point de la Neo Geo... Un bon soft, dont on fait vite le tour, et qui sera sans doute très vite dépassé. T·S·R





Les véhicules utilisés pour ce massacre dans les Bermudes.



Pour réduire ce boss à l'état de cendres informes, passez donc par la porte. Aucun danger, cette mission est de tout repos. Jusqu'au niveau suivant du moins!

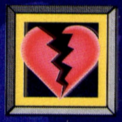
SUPER SWIV

EDITEUR · SALES CURVE
TAILLE CARTOUCHE · 8MB
GENRE · SHOOT THEM UP
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1
NOMBRE DE NIVEAUX · 6
NOMBRE DE JOUEURS · 1 OU 2 SIMULTANE

Pour ceux d'entre vous qui remarquent encore les différences de notes entre la version SFC et la version SN, je vous rappelle que les notes parues dans le Joypad 15 étaient la moyenne des notes données par les deux testeurs, contrairement à ici!



- des sprites rapides, un scrolling impec.
- jeu à deux plutôt amusant

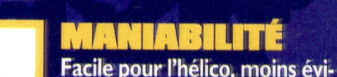


- les couleurs bof, bof!



GRAPHISMES 13
Des sprites fins, mais aïe pour les décors!

ANIMATION 14
Moins rapide que sur la version japonaise, quelques "bugs", mais le tout reste de bonnes factures.



MANIABILITÉ 13
Facile pour l'hélico, moins évident pour le tank, il faut prendre l'habitude de régler sa tourelle de tir dans la bonne direction, tout en se déplaçant.

SON/BRUITAGE 13
Les musiques sont discrètes, mais les sons plutôt bons, même s'ils sont peu nombreux.



GLOBAL
SEUL/ A DEUX
69/79 %

LES ASTUCES
DE TONTON STÉPHANE



Vous aussi, envoyez-nous vos plans, aides, trucs, astuces, solutions.
Vous pouvez gagner 50F par truc, et une cartouche de jeu pour un plan ou une solution !
Un truc qui permet d'avoir des vies illimitées, de l'énergie infinie, de sauter des tableaux : vous touchez un chèque de 50F si nous le publions. Le plan d'un jeu (complet) ou une solution complète : vous gagnez une cartouche de jeu pour votre console.
Vous pouvez aussi envoyer vos aides et conseils : c'est pas payé, mais ça fait toujours plaisir aux autres.
Attention : vous devez avoir trouvé vous-même ces trucs. Inutile de les recopier dans la doc du jeu ou dans des journaux, même étrangers, nous sommes très vigilants !

JOYPAD
Trucs/Astuces
103, bd Mac Donald
75019 PARIS

Et oui! Déjà le printemps; d'ailleurs, cela se remarque au sein de l'équipe de Joypad, tout le monde affiche un sourire radieux. Tout le monde s'embrasse chaleureusement le matin. TRAZOM nous invite à faire des tours dans sa petite F1 à pédales, TSR organise des concours de biceps, DANBISS nous fait le coup de la fièvre du samedi soir tous les jours en dansant sur les tables, OLIVIER ne se déplace plus sans son walkman et ses k7 de techno qu'il s'empresse de faire écouter à tout le monde. Ahhhh les amis; vive le printemps et ses effets ravageurs. Mais au fait, et les astuces dans tout ça?..... STEF

game boy
BUGS BUNNY

Pour éviter le gros minet qui monte ou descend les escaliers en colimaçon, montez ou descendez en même temps que lui. Ce truc marche aussi dans les tuyaux.

super famicom
CAMEL TRY



-Encore mieux que le code précédent. Entrez le code GFXJF et vous pourrez alors choisir le type de balle parmi cinq formes différentes.
-Pour finir, entrez le code NRRRP et vous arriverez dans un sound test secret.

game boy
BOOMERS ADVENTURE

Allez, encore quelques codes de niveaux, en vrac:
Niveau 25 : GILA
Niveau 31 : HYDRA
Niveau 33 : JEDOCH
Niveau -23 : MINORCA
Niveau -15 : REMORA
Niveau -8 : SCARAB
Dernier niveau : ZAHNBELLA

nes
RUSH'N ATTACK

A la fin du niveau 3, lorsque les chiens viennent sur vous, inutile de vous baisser comme beaucoup de joueurs ont tendance à le faire, restez debout et lorsque les chiens arriveront à votre hauteur, ils vous sauteront dessus et vous les tuerez très facilement d'un coup de couteau.

game gear
CHUCK ROCK

Quelques codes de niveaux:
Niveau 2: 7G09M
Niveau 3: NN6E3
Niveau 4: 84AKC

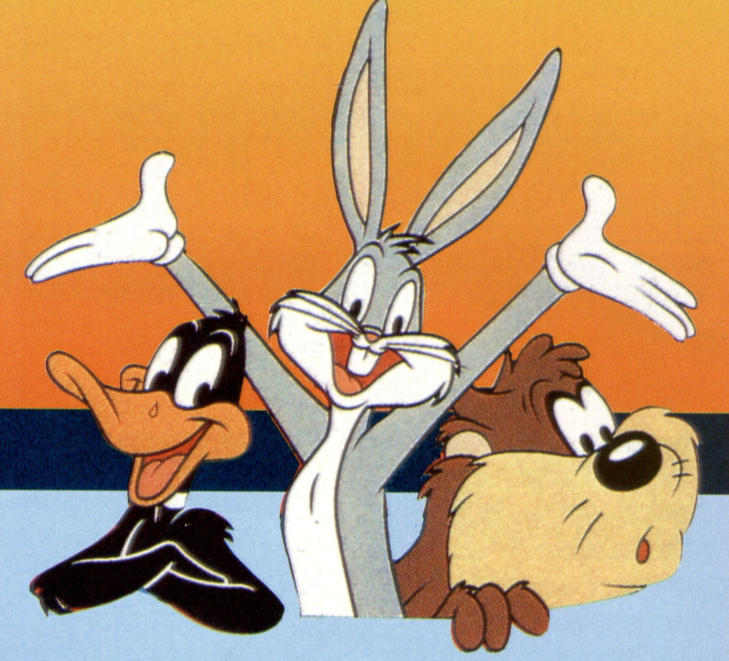


ACTION REPLAY PRO

megadrive
SPIDERMAN

Tss tss de la toile tss tss: FFE7070098

LES ASTUCES
DE TONTON STÉPHANE



game boy

LOONEY TUNES

Au premier niveau, "les mers du sud" avec Daffy, mettez-vous sur le bord de l'eau et sautez de l'autre côté, puis avancez, vous passerez à travers un mur où vous pourrez prendre un boomerang qui vous rapportera alors 10000 points.
(Anthony Stoal)

nes

PRO WRESTLING

Pour affronter le Grand Puma, vous devez tout d'abord remporter le titre, puis dix autres combats. Lorsque vous affrontez le Puma, ne tentez aucun déplacement farfelu: vous devez d'abord l'épuiser par des coups de pied puis, à la première occasion, le projeter hors du ring. Evitez-le à tout prix jusqu'à ce que l'arbitre ait compté jusqu'à quatorze ou quinze puis frappez-le à toute allure et revenez sur le ring.

megadrive

OUT RUN

Pour vous faire sucrer votre permis à points, mettez le mode pro, faites votre course puis, à la place de marquer votre nom, mettez ENDING. Laissez faire le jeu et attendez de voir la voiture sur la plage et que la musique s'arrête; appuyez sur start, allez au tableau des options et mettez le mode HYPER (GENESIS)

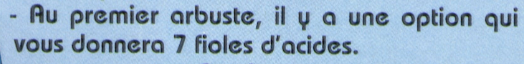


lynx

BATMAN

Voici quelques options cachées dans le niveau 1:
- Entrez dans le paquet-cadeau une fois les motards partis.
- Au premier arbuste, il y a une option qui vous donnera 7 fioles d'acides.
- Ensuite, vous verrez un feu de signalisation, bondissez dessus et vous aurez ainsi 10 batrangs en plus.
- Arrivé au 5ème lampadaire, en bas, se trouve une option d'énergie qui vous sera très utile.

(Voilà qui aidera peut-être Cathy Miollan, d'Anglet que je bise au passage!)



super famicom

RANMA 1/2

Voir la fin du jeu sans le finir: appuyez sur R et L puis allez sur 1player et appuyez simultanément sur le bouton start des manettes 1 et 2.
Le spécial mode à Ranma 1/2, c'est très facile et ça paye bien: allez sur l'option qui permet de jouer à deux en même temps et, une fois sur cette option, appuyez sur R et L et sur start simultanément.
(greg 1 demi-pouce et 3, 2 gros orteils).



megadrive

MOONWALKER

Pour choisir votre niveau de départ, faites, sur la deuxième manette HAUT, GAUCHE puis START à la première manette.

nec

CHASE HQ

Pour avoir accès au Sound Test, à la page de présentation et après un léger sifflement, appuyez sur les touches: Gauche, Droite, I, II, Bas, Select, Haut, Select.

megadrive

SMASH TV

Grâce à ce code, vous aurez droit à une vie supplémentaire au premier niveau!
UDLLR

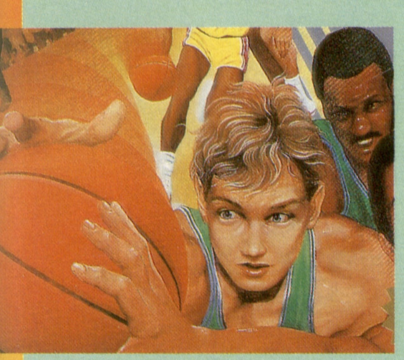
nes

ROAD RACER

Pour recommencer au circuit où vous avez perdu, appuyez simultanément sur A et Start. Pour choisir son niveau: choisissez votre voiture de démonstration, puis faites déplacer le tachymètre de 2 crans par niveau avec le bouton A, puis faites Droite, Haut puis Start.

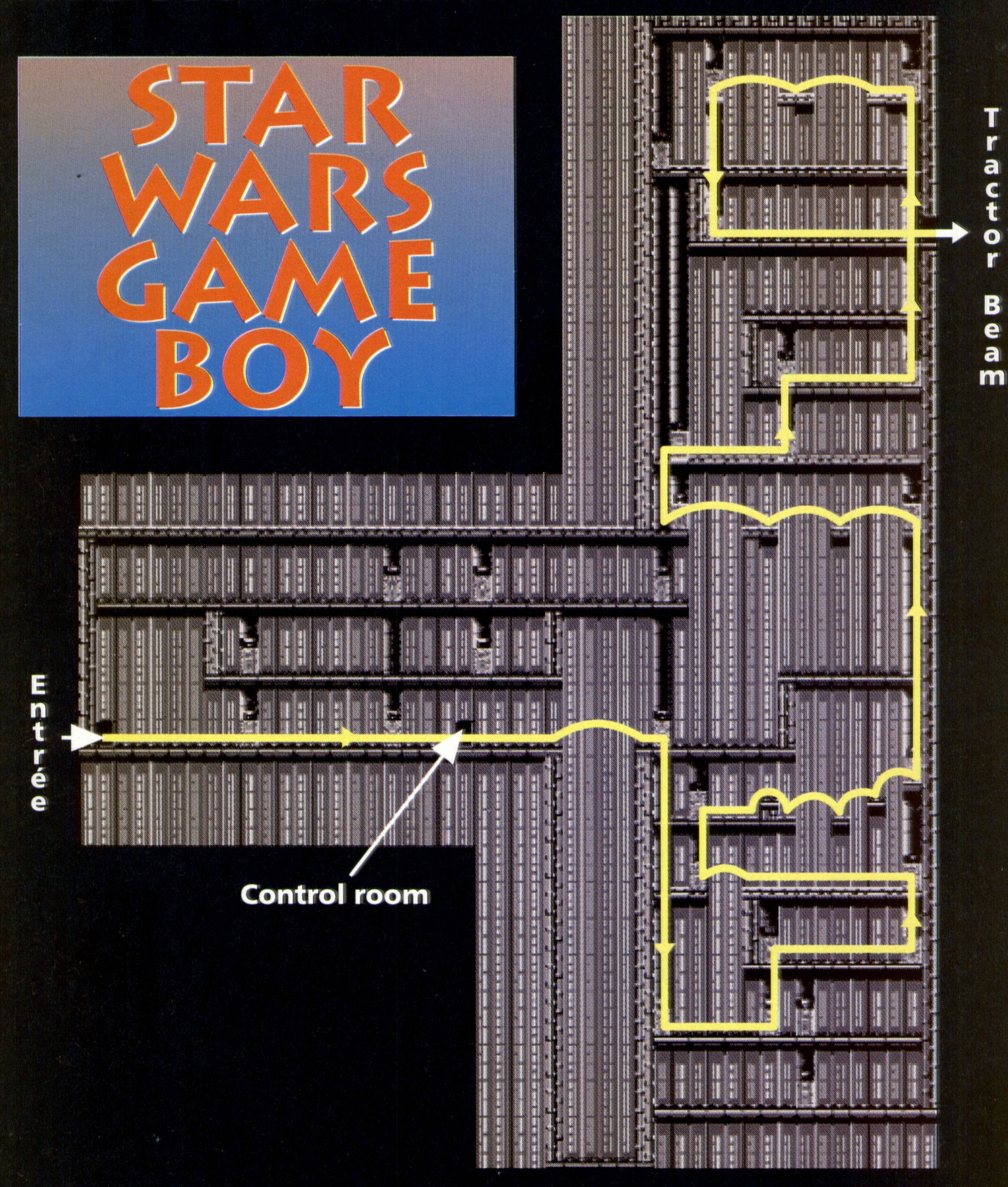
nes

DOUBLE DRIBLE

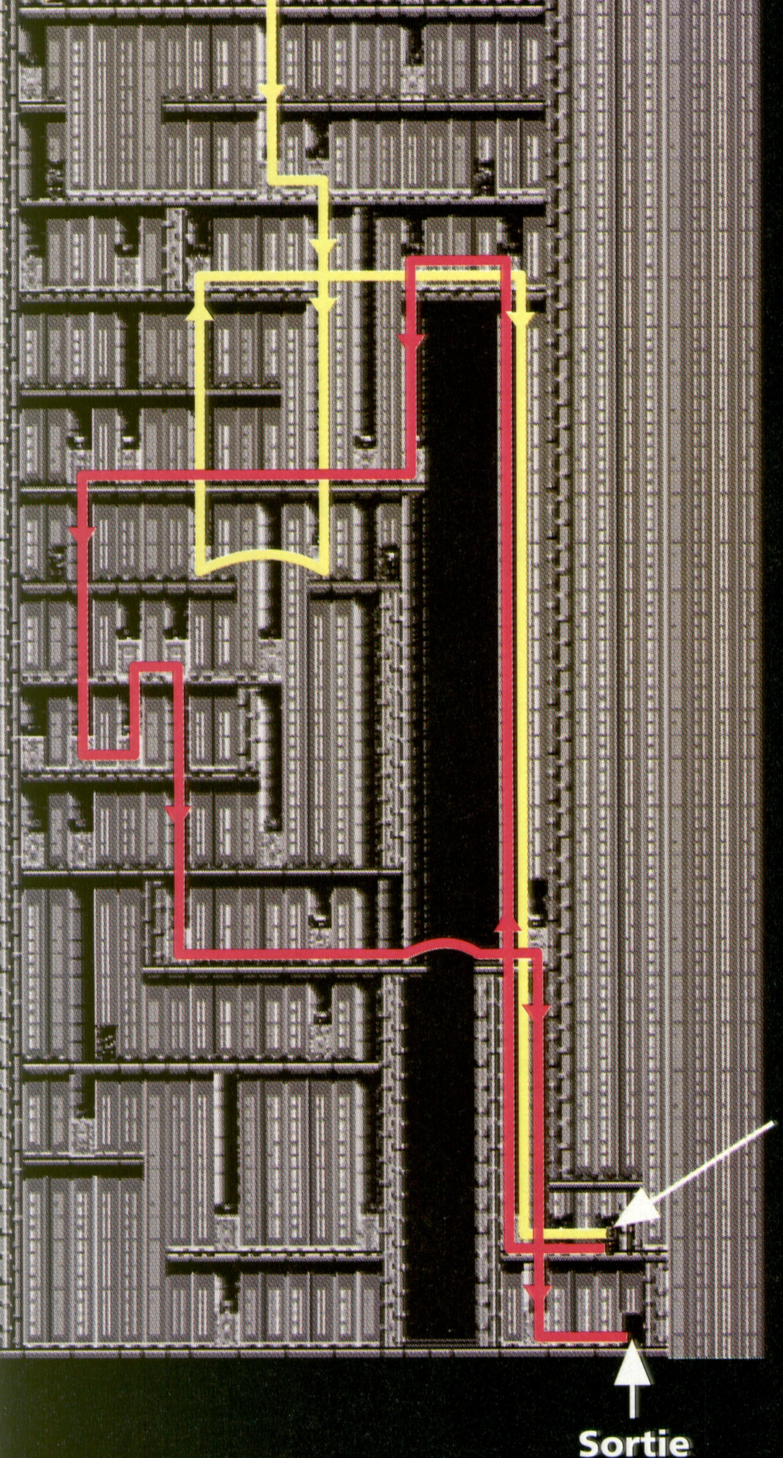


En vous plaçant sous le panier adversaire et en tirant, vous verrez sur votre écran une superbe simulation d'un basketteur, comme à la télé! Et voici comment faire, à tous les coups, trois points: vous vous mettez juste en dessous des petits points en dehors de la raquette et vous tirez. Vous marquez à tous les coups.

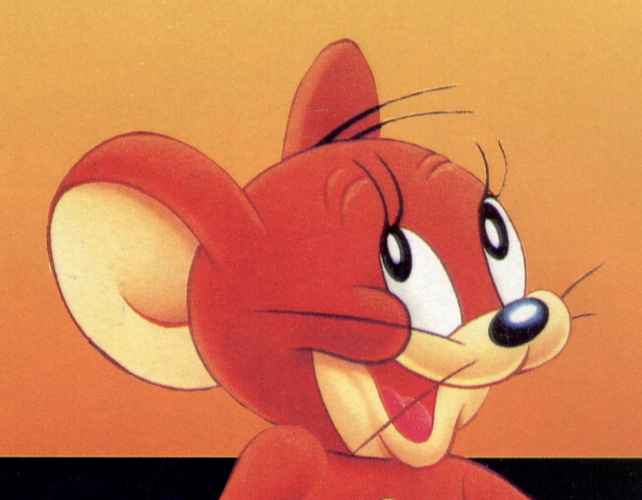
Control Room
Tractor Beam



Princesse Leia



LES ASTUCES
DE TONTON STÉPHANE



nes

TOM ET JERRY

Pour avoir des vies infinies, faites à l'écran titre: DROITE, DROITE, HAUT, GAUCHE, HAUT, DROITE, BAS, B, A, et SELECT. C'est tout!

game boy



NINJA BOY

Quelques continus infinis, ça vous dit?
Alors, au fatidique 'Game Over', appuyez sur A, B et START simultanément.

game boy

TRACK MEET

Codes des niveaux:
2 ème athlète: VGCBFSFB
3 ème athlète: LTMBMGQC
4 ème athlète: NNRBKLRR
5 ème athlète: WGTBFCVT
(Aligné stéphane)

megadrive

GOLDEN AXE II

Pour avoir 8 continus, allez sur option et appuyez sur A, B, C simultanément. Mettez le mode normal et les barres de vie au maximum. Sortez des options prenez deux joueurs et le normal game et vous voilà avec huit continus

game boy

ASMIK WORLD

-Pour plus de facilité à tuer les monstres, dès le début, profitez de leur inactivité pour chercher la pelle et les patins à roulettes qui se trouvent généralement aux endroits marqués d'un mur de brique.
-Si vous connaissez l'emplacement de la clé, courez le plus vite possible pour la déterrer et la prendre avant qu'un ennemi ne le fasse.



master system

BACK TO THE FUTURE III

Voici un bon moyen de passer les stages: faites une pause pendant le jeu, puis appuyez sur les boutons suivants: HAUT et A, BAS et A, GAUCHE et A, DROITE et A.

megadrive

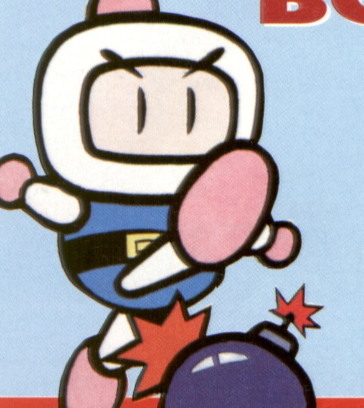
SONIC

Dans le niveau 5.1 (zone des étoiles) au début, sous le premier escalier se trouve une vie bloquée. Pour vous la procurer, continuez votre chemin et revenez ensuite sur vos pas, l'escalier aura disparu.
(Olivia Leroy)

nec



BOMBERMAN 93



Ahhh ahhh! Le revoilà avec son coup de la bombe cachée derrière son dos! Quel blaireau celui-là...

Niveau D1 : EAEDHGDB
Niveau D2 : EBEDHFDB
Niveau D3 : FDEDHFEB
Niveau D4 : FEEDHFFB
Niveau D5 : GFEDHGHB
Niveau D6 : HHFDHGIB
Niveau D7 : HIFDHGJB
Niveau D8 : IJFDHGKB

Niveau E1 : KOFDPGMB
Niveau E2 : LEGDPGOB
Niveau E3 : LFGDPGPB
Niveau E4 : EDFDPCAC
Niveau E5 : EEFDPCBC
Niveau E6 : FFFDPCCC
Niveau E7 : GHFEPCEC
Niveau E8 : HIGEPCGC

megadrive

LEMMINGS

codes en mode taxing

niveau 1:YFDTD
niveau 2:ZJKWP
niveau 3:CRDQF
niveau 4:DNKWP
niveau 5:VKDSN
niveau 6:BJLPB
niveau 7:D2DJR
niveau 8:FWLPB
niveau 9:SNDHJ
niveau 10:TRKKT
niveau 11:WYDDK
niveau 12:XUKKT
niveau 13:PSDGJ
niveau 14:ULKBX
niveau 15:XSDUM
niveau 16:YPKBX
niveau 17:CLDUD
niveau 18:DPKXP
niveau 19:GWDRF
niveau 20:HSKXP
niveau 21:VPDTN
niveau 22:FXLQB
niveau 23:HFDLR
niveau 24:JBLRB
niveau 25:WSDJJ
niveau 26:XWKLT

nes

GUERILLA WAR

Dans la jungle (niveau 1), dirigez-vous vers la statue (tête d'indien), et cachez-vous derrière. Maintenant, faites cette séquence: tout en gardant bas appuyé, faites A, gauche, B, droite, A puis Start. Maintenant, faites très attention car vous êtes passé du niveau 1 au niveau 10, le palace du dictateur.

LES ASTUCES
DE TONTON STÉPHANE



super famicom

STREET FIGHTER 2

Codes pour avoir les deux joueurs invincibles, ce qui vous permettra de vous éclater la tronche à deux pendant des heures et des heures:
7E0E2BB0
7E0C2BB0

super famicom

SUPER MARIO WORLD

Pour avoir 99 vies (c'est-à-dire le maximum) il vous faut tout d'abord aller au tableau "forest of illusion 1" puis ensuite, après avoir passé la petite barre, vous apercevrez un cube de verre avec des items qui changent toutes les secondes. Quand le champignon apparaîtra, frappez le cube par dessous, attrapez l'item (en principe ce sera une étoile), ensuite sautez sur la plate-forme à droite et détruisez tout le monde. recommencez l'opération jusqu'à atteindre les 99 vies.
(UDALA FILIP)

master system

DOUBLE DRAGON

A la fin du 4ème niveau, lorsque le chef n'est pas encore arrivé et qu'il ne reste plus que des ennemis qui vous foutent des coups de boule en pleine gueule, allez au fond du temps. Il faut que la porte ne soit pas entièrement visible. Tuez les derniers Willys, attendez un peu pour vérifier qu'il n'en reste plus un seul puis dirigez-vous vers la porte. Il ne restera plus que le chef à tuer.

megadrive

THUNDER FORCE IV

Dès l'apparition du logo Sega, faites A+B+C et START pour aller dans le mode de configuration. Ensuite, allez sur l'option Stock ship puis mettez 00. Commencez le jeu, vous remarquerez que vous possédez maintenant 99 vies pour latter de l'alien en beauté.

game boy

FLASH

Lorsque le logo FLASH apparaît à l'écran; il faut appuyer sur la touche select pour ensuite taper l'un de ces codes:
stage 2: 23 DELANEY
STAGE 3: DENIM BLVD
STAGE 4: TRACK 29
STAGE 5: 99 PICASSO
STAGE 6: INGOT LAN

master system

THUNDER BLADE

- Lorsque Game Over apparaît, appuyez en même temps sur le bouton 2 et allez en bas et à droite. Vous aurez ainsi 2 options Continue supplémentaires.

super famicom



POWER ATHLETE

Voici quelques codes de niveaux:
niveau 1: XX1-E4T2-0Z4
niveau 2: VBY-542Q-SKA
niveau 3: VBY-PFD5-UOR

game boy

PITMAN

Voici les codes des vingt premiers niveaux:

NIVEAU 1: 0000
NIVEAU 2: 08AA
NIVEAU 3: 0HMN
NIVEAU 4: 0RYZ
NIVEAU 5: 119B
NIVEAU 6: 1931
NIVEAU 7: 1JXY
NIVEAU 8: 1TQM
NIVEAU 9: 22KP
NIVEAU 10: 2ARW
NIVEAU 11: 2K63
NIVEAU 12: 2UC9
NIVEAU 13: 33VX
NIVEAU 14: 3BJQ
NIVEAU 15: 3LG8
NIVEAU 16: 3V52
NIVEAU 17: 455E
NIVEAU 18: 4EG7
NIVEAU 19: 4NJR
NIVEAU 20: 4XVK

megadrive

ALIEN STORM

Mettez 2 joueurs et, quand vous êtes tous les 2 morts et que le message continue apparaît, faites ABC avec la manette 2, et vous aurez 777 de force à la fin du jeu.
(Greg le petit alien qui bave tout le temps et qui joue a cache-cache dans le vaisseau spatial "Nostromo")

megadrive



EUROPEEN CLUB SOCCER

Pour une demi-finale avec MILAN-AC: K3HTACGAA
Pour une demi-finale avec ROME: M6DDACZGHH

PETITES

NEC

Achat

Département 21
Ach. Nec avec CD Rom, à bon prix, ou contre GT Turbo + Ken 6 sur SFC. Contacter Stéphane Lemoine, 5 rue de jouvence, 21000 Dijon.

Département 77
Ach. F 1 Circus 91, sur Pc Engine. Contacter Nicolas Lambert, 17 bis rue Noas, 77370 Nangis, ou au (16) 64 08 16 81.

Contact

Département 35
Ech. jx Nec (Pc Kid 2, Power Eleven, Time Cruse 2...), jx S Nes (J Connors, Smash Tv...). Téléphoner au (16) 99 38 34 57.

Département 59
Ech. Lynx + Batman et Zarlor, contre GG, ou GB, avec au moins 2 jx, sur Lille, et Agglomeration uniquement. Téléphoner au (16) 20 31 54 89.

Département 92
Ech. SGX + 3 jx contre S Nes, ou vendu 900 Frs. Contacter julien, au (1) 46 02 29 09;

Vente

Département 3
Vds. SGX et jx Nec : 250 Frs pce. Contacter Yves, au (16) 70 45 29 90.

Département 34
Vds. SGX + 5 jx + quintupleur : 900 Frs, et vends jx SFC, S NES + AD 29. Contacter Nicolas, au (16) 67 75 77 58.

Département 75
Vds. Nec Duo + doubleur : 1750 Frs, jx Neo Geo : F Fury : 600 Frs, Sengoku : 600 Frs, Cyber Lip : 400 Frs, et SFC + 2 manettes : 900 Frs. Téléphoner au (1) 45 53 86 79.

Département 75
Vds. CGX + Op. Wolf et Hit the Ice : 750 Frs, ou vends J Chan, Paradious : 300 Frs, et Pc Kid 1 et 2 : 200 Frs. Contacter Steve, au (1) 45 65 26 13.

Département 75
Vds. Pc Engine GT portable + 5 jx (F Soccer, Tennis, Formule 1, J Chan...) : 1500 Frs. Contacter Didier, au (1) 45 74 53 63.

Département 75
Vds. jx CGX , CD, et Super CD, jx SFC. Contacter Denis, au (1) 40 50 99 22.

Département 77
Vds. jx Nec (P Eleven, Cyber Core, Pc Kid), jeu CD Rom (Pomping World) et vends sur S Nes : Spiderman, X Men, échange possible. Téléphoner au (16) 64 03 49 75.

Département 78
Vds. SGX + 10 jx : Console + manette : 600 Frs, le jeu : 200 Frs. Contacter Pierre, en soirée, au (1) 39 75 77 28.

Département 91
Vds. SGX + 13 jx (1941, Populous, S Star Soldier, R Type...) : 1500 Frs. Téléphoner au (16) 60 48 51 75.

Département 92
Vds. CGX + 4 pads + quintupleur + 5 jx (J Chan, FM Tennis, Darius...) : 1600 Frs. Contacter Emmanuel, au (1) 46 26 58 13.

Département 93
Vds. Turbograph VD Rom 2 + System Card 2.1 + WBoy 3 et Baseball : 1200 Frs. Contacter Olivier, au (1) 48 41 33 83.

Département 94
Vds. SGX + 7 jx (1941, Magical Chase...) : 1750 Frs à débattre. Téléphoner au (1) 43 78 78 28.

NEO-GEO LYNX

Achat

Département 13
Ach. jx Neo Geo (Fatal Fury 2...). Contacter Fabien, après 18h, au (16) 91 93 66 19.

Département 41
Ach. Neo Geo + 1 jeu : 1900 Frs, ou S Nes + 3 jx : 1500 Frs. Contacter Teddy, après 19h en semaine, au (16) 54 42 41 77.

Département 59
Ach. jx Neo Geo uniquement : F Fury 2, S Sidekicks entre 800 et 850 Frs. Vds. Amission, Eightman, R Army : 600 Frs. Contacter Tan Laurent, 158 rue de l'épeule, 59100 Roubaix.

Département 75
Ach. jx Neo Geo : 350 Frs, jx GB : 50 Frs. Vds. Ach. Ech. jx S Nes. Téléphoner uniquement de 18h30 à 20h, sauf samedi, au (1) 43 66 63 89.

Département 92
Ach. jx Neo Geo. Vds. SFC + 1 jx : 1200 Frs. Contacter Stéphane, au (1) 46 30 09 52.

Département 93
Ach. Neo Geo + 2 manettes + 1 jeu : 2000 Frs maxi. Contacter Philippe, au (1) 48 65 07 61.

Contact

Département 27
Ech. S Nintendo + Super Scope + 6 jx, contre Neo Geo + manette. Téléphoner au (16) 32 28 02 96.

Département 37
Ech. Last Resort, contre View Point. Contacter Bertrand, au (16) 47 54 50 65.

Département 59
Ech. Neo Geo + 1 jeu + manette + Memory Card, contre MD + MCD + 1 jeu + 2 manette, ou contre Duo + 4 jx CD. Contacter Jerry, au (16) 20 05 50 21.

Département 66
Ech. Ach. Vds. jx Neo Geo, cherche contact dans le 66. Contacter David, au (16) 68 55 93 61.

Département 78
Ech. jx Neo Geo : King of Monster 1, ou F fUry 1, contre Eight Man, ou Art of Fighting, ou Endro Dunos, ou View Point, ou F Fury 2. Contacter Habri, au (1) 30 43 60 07.

Département 91
Ech. MD + 6 jx + 2 power stick, contre Neo Geo + jx. Contacter Patrick, au (16) 69 31 28 11.

Vente

Département 6
Vds. jx Lynx : Dracumla + 8 autres + action replay S Nes. Contacter Bernard, au (16) 93 21 14 09.

Département 33
Vds. carte de jx d'arcades Jamma (Double Dragon + jeu de boxe) : 500 Frs pce. Téléphoner au (16) 56 47 39 92.

Département 50
Vds. Neo Geo + 2 jx + 1 manette, valeur : 4500 Frs, vendu : 3500 Frs. Contacter Laurent, au (16) 33 59 39 10.

Département 62
Vds. Neo Geo + 2 manettes + memory card + Lord, Golf, Rally : 3500 Frs, Ninja Commando : 890 Frs, Art of Fighting : 990 Frs. Téléphoner après 20h, au (16) 21 75 53 89.

Département 67
Vds. jx sur Neo Geo : Baseball 2, Soccer, Brawl, M Lord, Top Player Golf + 10 jx Sega : 200 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 88 35 27 88.

Département 67
Vds. Neo Geo + 1 manette + Sengoku + garantie : 2300 Frs, sur Nes : Adventuris Pac Land, Jackie Chan, Bomber 93, et jx sur MD : 180 Frs. Contacter Eric, au (16) 88 72 73 75.

Département 68
Vds. Neo Geo + Art of Fighting et Burning Fighter : 2700 Frs, SFC + SF 2 et Mario Kart : 1300 Frs à débattre. Contacter Marc, au (16) 89 27 19 50.

Département 76
Vds. sur Neo Geo : Nam 75 : 400 Frs. Ech. Last Ressort vs Mutation, World Heroes, B Stars 2, K of Monsters 2, et recherhe Sengoku. Téléphoner au (16) 35 80 38 95.

Département 77
Vds. Lynx II + adaptateur + 3 jx (Shadow ogf the beast, Toki et Zartor) : 1000 Frs. Téléphoner au (16) 60 07 11 68.

Département 78
Vds. Neo Geo + Art of Fighting et W Heroes + 2 manettes + memùory card, valeur : 5700 Frs, vendu 3600 Frs. Téléphoner au (1) 30 57 98 03.

Département 78
Vds. Lynx + sacoche + Paperboy + Gauntlet + Klax + Summer Games : 800 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 39 14 99 72.

Département 91
Vds. Neo Geo + 2 manettes + Burning Fight : 2200 Frs, et vends jx MD, MS, GB et SFC. Contacter Marco, après 19h, au (16) 69 07 05 54.

Département 91
Vds. Neo Geo neuve + 2 pads + Art of Fighting + Raguy + F Fury 2 : 4500 Frs à débattre. Contacter Omar, au (16) 69 06 64 74.

Département 92
Vds. Ech. Ach. jx Neo Geo, cherche FFZ, W Point, Art. Contacter Camille, au (1) 46 56 70 06.

Département 92
Vds. F Fury sur Neo Geo, ou contre Art of Fighting, et échange aussi Rushing Beat, sur SFC sur région parisienne. Contacter Yvon, au (1) 46 68 88 43.

Département 93
Vds. jx Neo Geo : Nam 75 : 450 Frs, Cyber Lip : 450 Frs, Kings 2 : 750 Frs, Last Resort : 700 Frs, Sengoku : 500 Frs, Burning Fight, R Hero, M Lord : 450 Frs pce. Téléphoner au (1) 42 87 73 55

Département 93
Vds. Lynx 2 + 6 jx (Blue Light, R Blast...) + transfo : 900 Frs. Contacter Thierry, après 19h, au (1) 48 65 96 08.

Département 94
Vds. Neo Geo + transfo + joystick : 1400 Frs. Contacter Olivier, après 18h, au (1) 48 86 40 69.

Département 94
Vds. sur Neo Geo : Burning Fight : 450 Frs. Contacter Joseph, à partir de 17h, au (1) 46 72 24 79.

Département 94
Vds. Neo Geo + 1 jeu : 2100 Frs, SGX + 3 jx : 900 Frs, et jx Nec et Neo Geo. Contacter Frederic, au (1) 43 28 52 48.

Département 94
Vds. Nam-75 : 500 Frs, F Fury : 800 Frs (échange possible contre SFC, sans jx), sur Paris et sa région uniquement? Téléphoner après 18h, au (1) 46 68 16 95.

Département 94
Vds. F Fury et Ninja Commando : 700 Frs pce, W Heroes : 1100 Frs, ou contre A of Fighting. Contacter Christophe, après 19h, au (1) 42 07 15 22.

NINTENDO

Achat

Département 1
Ach. sur SFC : Parodius, ou Sonic Blastman : 400 Frs, vends jx SFC et S Nes : F Fury : 450 Frs et A Island : 350 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 74 46 80 80.

Département 33
Ach. jx SFC, S Nintendo, entre 200 et 250 Frs, et cherche surtout : Zelda 3. Contacter Steve, au (16) 57 58 19 83.

Département 44
Cherche Ranma 1/2 2 sur SFC : 400 Frs. Contacter David Sébastien, 5 Ave L Blum, 44600 St Nazaire, ou aorès 18h, au (16) 40 70 85 04.

Département 56
Ech. 3690 billes + 34 mini billes + 65 boulets + 13 calots, contre Magical Quest avec boite et notice, ou vendu : 549 Frs. Contacter Julien, au (16) 97 40 51 72.

Département 57
Ach. jx S Nintendo : A World : 350 Frs, Joe & Mac : 350 Frs, avec boite et notice. Contacter Christophe, après 19h30, au (16) 87 50 37 84.

Département 75
Ach. SFC/S Nintendi/Nes à bas prix, sans jx. Contacter Didier, sur Paris seulement, au (1) 48 58 07 65.

Département 91
Ach. sur S Nes (US seulement) : Actraiser, T Toons, Space Megaforce, Dragon's Lair, Out of this World et Parodius. Contacter Fabrice, au (16) 60 75 42 79.

Département 92
Ach. Ech. Vds. jx Nintendo Nes, SFC; S Nes, S Nintendo. Contacter PAtrick, au (1) 47 84 25 02.

Département 92
Ach. jx SFC : Ranma 1/2 2 : 350 Frs, et échange jx sur SFC, contre 1 manette Neo Geo. Contacter Christian, après 17h30, au (1) 47 80 78 07.

Département 94
Ach. jx sur S Nintendo, de 100 à 150 Frs. Contacter Laurent, après 18h, au (1) 48 83 21 32.

Contact

Département 6
Ech. Nes + pistolet + 5 jx, contre MS + 2 jx. Contacter Ludovic, le soir, au (16) 93 92 01 24.

Département 11
Ech. Lemmings (Jap), contre Zelda 3, ou Goemon Fight, sur SFC. Ach. Pc Engine + 1 jeu : 300 Frs. Contacter Karim, au (16) 68 26 84 91.

Département 13
Ech. ou Vds. jx sur S Nes et MD. Contacter Aubin J Michel, 5 rue Voltaire, 13140 Miramas, ou au (16) 90 58 07 32, ou 90 50 03 42.

Département 13
Vds. Ech. jx SFC/S Nes/S Nintendo : possède Star Wars, Batman 2, Mickey, SF 2, Zelda 3, Castelvania... Contacter David, après 18h, au (16) 90 96 79 12.

Département 13
Ech. Vds. jx SFC : Mario Kart, X Men, F Fury, Ranma 1/2, T Toons, Aleste, P of Persia, Mario 4. Contacter Mathias, entre 18 et 21h, au (16) 42 50 43 14.

Département 17
Ech. jx SFC. Ach. Dragon Ball 2 et Darius 3. Vds. 50 jx SFC : 4000 Frs, ou contre Combo. Ach. Action Replay : 200 Frs maxi. Contacter MArc, au (16) 60 05 55 89.

Département 20
Ech. et Vds. jx S Nes, recherche Human GP, Hyper Volleyball, Sonic Blast, NBA Basketball... Contacter Alexandre, après 18h, au (16) 95 65 08 84.

Département 32
Ech. A World, sur S Nintendo, contre T Ninjas 4, ou Zelda 3. Contacter Jean Philippe, à partir de 19h, au (16) 62 62 27 81.

Département 33
Ech. Mickey sur S Nes, contre P of Persia, sur SFC, ou S Nes, ou S Nintendo. Téléphoner après 18h, au (16) 56 49 07 64.

Département 40
Ech. sur S Nintendo : S Mario Kart (Fra), Contra (US) + AD 29, contre S G'n'G et Actraiser. ContacterAdrien, après 17h, au (16) 58 73 55 02.

Département 44
Ech. S Nintendo + SFC 2, contre SFC. Vds. jx Pc Engine (S CTennis et Pc Kid 2) : 200 Frs. Contacter Mickael, vers 18h, au (16) 40 84 20 20.

Département 44
Ech. jx sur consoles Sega, et Nintendo, sur région Nantaise. Contacter Anthony Morel, 8 rue P Bellamy, 44000 Nantes, ou au (16) 40 89 10 71 HB.

Département 54
Ech. Adam's Family, contre jx d'aventure sur S Nintendo. Contacter Alain, au (16) 82 89 35 57.

Département 54
Ech. sur S Nintendo : Zelda 3, F Zero et Phalanx, cherche Ranma 1 ou 2, F Fury, Action Replay... Contacter Pedro, au (16) 83 56 25 38.

Département 57
S Nintendo, SFC, Nes cherche contacts pour échanges ou autres. Contacter J Philippe, après 18h, au (16) 87 95 26 02.

Département 59
Ech. Castelvania 4, contre S G'n'G, F Fight Guy, Nigel Mansell, ou autres... Contacter Antoine, au (16) 20 23 23 03.

Département 59
Ech. Jx S Nintendo : Kick Off, contre S Soccer, Mario Kart, contre Joe and Mac, T Ninjas 4, SF 2..., ou acheté 250 Frs. Contacter Johann, au (16) 28 68 16 66.

Département 59
Ech. sur S Nintendo : Mario, T Toons, F Zero, Q Beat 3... uniquement dans le Nord. Contacter Laurent, entre 20 et 22h, au (16) 27 33 57 76.

Département 59
Ech. jx S Nes : Contra, Parodius, G'n'G, Ranma 2, faire offre. Contacter Arnaud, au (16) 20 46 84 11.

Département 60
Ech. sur S Nintendo/Nes et SFC : Star Wars, Axelay, Contra, Adam's, R Runner... Contacter Sébastien, après 18h, au (16) 44 56 56 26.

Département 76
Ech. sur S Nintendo : A Family, contre Ranma 1/2, ou F Fury, et A Family + Mario World, contre Sonic Blaster. Téléphoner au (16) 35 68 51 22.

Département 78
Ech. S Nintendo + 8 jx (Mario Kart, SF 2...), contre Neo Geo + jx. Contacter Simon, au (16) 30 94 32 99.

Département 81
Ech. MS 2, contre 1 ou 2 jx pour S Nintendo, ou vend u avec 2 jx : 550 Frs. Téléphoner au (16) 63 35 24 07.

Département 83
Ech. Bart Nightmare, contre jx US : Mario Kart, F Fight Guy, J Connors, Sonic Blastman... Contaqcter Lionel, a partir de 17h30, au (16) 94 67 97 45.

Département 91
Ech. S Aleste, S Probo, SF 2, contre autre jx US, Jap, Fra, et vends SGX + jx : 800 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 64 59 95 93.

Département 92
Ech. jx SFC, S Nes/Nintendo, échange sur GB : F Fantasy Adventure, contre F Fantasy 1.

ANNONCES

Contacter Christophe, au (1) 49 11 13 76.

Département 93
Vds. Amazing Tennis : 325 Frs, ou contre D BAll Z, vends Raiden et Home Alone : 250 Frs pce. Contacter Alex, uniquement dans le 93, au (1) 43 52 70 23.

Département 93
Ech. Osciloscopetéléquphent d 1016, contre SFC, ou S Nintendo + jx, ou Neo Geo + jx. Contacter Louis, au (1) 40 10 98 03.

Département 94
Ech. Zelda 3 contre MArio Kart sur S Nintendo, avec boite et notice, uniquement dans le 94. Contacter William, après 19h, au (1) 46 71 81 26.

Vente

Département 6
Vds. 350 Frs, ou échange Nbrx jx sur SFC. Contacter Franck, à partir de 20h, et seulement Dept 06, ua (16) 93 14 94 78.

Département 10
Vds. SN + 10 jx : 5500 Frs à débattre. Ach. jx Neo Geo. Vds. GT + 3 jx + accessoires : 1000 Frs à débattre. Contacter Julien, au (16) 25 40 98 98.

Département 12
Vds. sur S Nes : SF 2 sous emballage : 400 Frs + AD 29 : 50 Frs. Téléphoner au (16) 65 67 46 33.

Département 13
Vds. sur GB : D Dragon 2 : 250 Frs, Kwirk : 150 Frs, cable Link : 50 Frs, case Boy : 120 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 42 26 07 98.

Département 13
Vds. SFC + manette auto fire + 6 jx (Mickey, D Dragon, Contra...) : valeur 5600 Frs, vendu : 2700 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 91 71 09 95.

Département 16
Vds. Nes + pad + Game Genie + 12 jx (SMB 3, A Family, Simpsons...) entre 200 et 250 Frs pce. Contacter Bruno, au (16) 45 38 77 37.

Département 20
Vds. Dragon Ball Z, Battle Blaze, sur SFC entre 500 et 600 Frs pce. Contacter Cedric, après 18h, au (16) 95 25 04 80.

Département 21
Vds. sur S Nintendo : SF 2 (Jap), Power Athl (US), Mickey (US) : 400 Frs pce ou le tout : 1000 Frs. Contacter Thierry, au (16) 80 74 81 58.

Département 21
Vds. sur Nes : Mario 3, Kabuk 1 : 200 Frs pce, Mario + D Hunt + zapper : 200 Frs, sur GB : Mario Land 2, Simpsons : 200 Frs pce, dans le 21 uniquement. Téléphoner au (16) 80 52 36 43.
Département 22
Vds. Axelay, A World, P. of Persia, R VRunner, sur S Nintendo : 350 Frs pce, GB + loupe + 3 jx : 600 Frs. Téléphoner au (16) 96 30 04 60.

Département 27
Vds. Nes + 2 manettes + 5 jx : 1200 vFrs (Tetris, Mario 3, D Tales...), à débattre. Téléphoner au (16) 32 51 25 97.

Département 27
Vds. Ech. Nbrx jx, sur S Nes, S Nintendo et SFC. Contacter Laurent, de 18 à 19h, au (16) 32 36 12 82.

Département 30
SugoiVds. Nes + 8 jx (SMB 1 et 2, Goal, Punch Out...) : 1100 Frs. Contacter, J Luc, après 20 H, au (16) 66 81 70 82.

Département 31
Vds. jx S Nintendo : S Tennis, A World, Unsuadron, échange possible. Contacter Patrick, au (16) 61 80 59 23.

Département 31
Vds. GG + Sonic 2, Kick Off, Columns + adaptateur secteur + battery pack + valise : 900 Frs, ou contre jx SFC. Contacter Laurent, au (16) 61 90 60 87.

Département 33
Vds. S Nintendo + 2 manettes + SF 2 + Man Capcom + Mario World, Mickey + Action Replay Pro : 2350 Frs à débattre. Contacter Xavier, au (16) 56 24 93 62.

Département 33
Vds. ou Ech Turtle 4, sur SFC, contre autres jx, ou le vend. Contacter Michael, après 19h, au (16) 56 04 07 28.

Département 33
Vds. S Nintendo + SF 2 + S G&Ghost, Mickey (US) + Super Game Key : 1800 Frs, valeur : 2740 Frs. Contacter Julien Velluti, 24 rue Apollinaire, 33700 Merignac, ou au (16) 56 12 02 03.

Département 33
Vds. Lemmings sur S Nes : 300 Frs. Contacter David, au (16) 53 20 22 72.

Département 33
Vds. sur S Nes, SFC : Soulblader (Jap), Amazing Tennis, S WWF, Zelda 3 : 290 Frs pce. Contacter Cédric, au (16) 56 20 02 58.

Département 35
Vds. Nes + zapper + 2 manettes + joystick + 5 jx (D Hunt, Mission Impossible...) : 800 Frs. Contacter Mathieu, au (16) 99 53 11 06.

Département 38
Vds. Ach. Ech. jx sur S Nintendo/NES et SFC, posséde Nbrx news. Contacter Jerome, au (16) 74 57 04 64.

Département 41
Vds. GB + jx + boitiers + adaptateur + 9 jx : 1700 Frs, valeur : 3000 Frs. Contacter Arnaud, après 18h, au (16) 54 74 31 35.

Département 44
Vds. Ech. : Rushing 1 Jap : 275 Frs, Tortues 4 Jap : 300 Frs, Zelda 3 Fra : 275 Frs, échange Rush 1 et Tortues 4, contre Valken. Contacter Stephane, après 18h, au (16) 40 24 86 60.

Département 44
Vds. ou Ech. sur S Nes : S Sovccer : 200 Frs, et vends Batman, DD 2, Kung Fu : 300 Frs. Téléphoner après 20h, au (16) 40 58 93 52.

Département 44
Vds. S Nintendo + AD 29 + S probotector + The Magical Quest, sous garantir : 1750 Frs. Téléphoner au (16) 40 46 58 48.

Département 45
Vds. jx S Nintendo : Hook : 390 Frs, SF 2 : 440 Frs, T Toons : 450 Frs, Adaptateur universel : 100 Frs, ceerche Batman, Star Wars, Soundblaster, Dino City, B Brothers. Téléphoner au (16) 38 67 29 49.

Département 46
Vds. jx S Nintendo : Zelda 3 : 350 Frs, S Mario 4 : 300 Frs , ou contre T Toons, M Quest, S Star Wars... Contacter Christophe, après 18h, au (16) 65 35 49 07.

Département 47
Vds. sur S Nintendo : S MArio 4 : 250 Frs, F Zero : 300 Frs, Zelda 3 : 350 Frs, SF 2 (US) : 400 Frs, ou contre P of Persia, vente uniquement dans le 47. Téléphoner après 18h, au (16) 53 65 85 98.

Département 51
Vds. 10 jx Nes (D Dragon 2, SMB 2, Zelda 1 et 2...) + Nes Max : 2225 Frs, vente séparée possible : de 145 à 250 Frs. Contacter Flo, après 19h, au (16) 26 48 52 16.

Département 51
Ech. ou Vds. Turtles 4, cherche J Connors, T Toons, M Quest, en vf. Vds. jx MD de 100 à 200 Frs (Jordan vs Birds, Populous, Sonic...) Téléphoner au (16) 26 65 30 71.

Département 56
Vds. jx S Nintendo : Contra 3 : 250 Frs, S Soccer et WWF : 250 Frs pce. Téléphoner après 17h, au (16) 97 25 15 93.

Département 57
Vds. jx Nes : Urban Champion : 150 Frs, et Paper Boy : 200 Frs. Contacter Jonathan, au (16) 87 88 33 54.

Département 57
Vds. G'nG sur S Nes, YS 3 sur S Nes : 300 Frs pce, ou 590 Frs les 2, sur Thionville uniquement. Contacter David, après 19h, au (16) 82 83 92 36.

Département 59
Vds. jx sur GB ou échange contre jx S Nintendo. Contacter J Francois, après 18h, au (16) 20 42 05 00.

Département 59
Vds. Nbrx jx S Nes, entre 250 et 450 Frs (T Toons, Soulblazer, Joe and Mac...). Téléphoner au (16) 27 81 11 55.

Département 59
Vds. jx SFC : SF 2 : 350 Frs, A Family : 300 Frs, Kic Off : 350 Frs, WWF : 250 Frs, jx MD : Sonic : 150 Frs, S Vermillion : 150 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 20 72 74 04.

Département 59
Vds. sur S Nes : Axelay, Star Wars, Y Yoons : 1000 Frs le tout, ou 350 Frs pce. Contacter Eric, au (16) 20 05 92 08 HB.

Département 60
Vds. jx S Nes : S Scopr et 6 jx : 500 frs, Nes + Gremlins 2 + Teenage Mutant, Turtles. Téléphoner après 17h, au (16) 44 26 38 66, ou 44 26 34 01.

Département 62
Vds. jx S Nintendo entre 300 et 350 Frs : Zelda 3, TMNT 4... : 3 jx : 1000 Frs. Contacter Frédéric, après 18h, au (16) 21 26 16 93.

Département 63
Vds. GB + 10 jx : 1490 Frs, ou le jeu : 120 Frs. Contacter David, au (16) 73 89 24 66.

Département 63
Vds. Jx Nes : 120/200 Frs, Gamkey + S Fighter 2010 : 300 Frs. Ech. ou Vds. jx S Nintendo, S Nes, achète R Runner, X Men, Tetris. Téléphoner après 18h, au (16) 73 60 32 93.

Département 65
Vds. GB + 6 jx (Tetris, Dynablaster...) + jx Jap : 1200 Frs. Contacter Eric, a partir de 18h, au (16) 62 36 30 52.

Département 69
Vds. jx S Nes US et Fra : Blazing Skie, et Amazing Tennis : 300 Frs M Quest et R Runner : 400 Frs + frais d'envois. Téléphoner après 20h30, au (16) 78 83 37 86.

Département 69
Vds. ou Ech. jx S Nintendo (R Type, A Family, Castelvania...) : 300 Frs. Contacter Cedric, après 17h, au (16) 78 34 54 95.

Département 71
Vds. ou Ech. S Nintendo + 5 jx + 2 manettes + AD29 : 2500 Frs, ou contre MCD et MD + jx. Téléphoner uniquement le dimanche, entre 10 et 15h, (16) 85 38 69 55.

Département 72
vds. sur S Nintendo : Zelda 3 et Aleste : 325 Frs, ou 600 frs les 2, ou contre Ranma 1/2 2, ou Sonic Blastman. Contacter Sébastien, au (16) 43 89 26 18.

Département 74
Vds. S Nintendo + adaptateur + 4 manettes + 12 jx (Zelda 3, Mario Kart, God's...), échange les jx. Contacter Eric, au (16) 50 45 75 42.

Département 75
Vds. ou Ech sur S Nes : Beep Beep, MArio Kart, Mickey, Magical Quest, prix à débattre. Contacter Michael, au (1) 46 44 92 66.

Département 75
Vds. Nbrx jx sur S Nintendo : Bulls vs Blazers, NHLPA Hockey, Zelda... 300 Frs pce. Contacter Michel, au (1) 42 56 25 47.

Département 75
Vds. S MArio LAnd sur GB : 80 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 43 45 41 81.

Département 75
Vds. jx SFC : 400 Frs pce. Contacter Bruno, entre 16 et 20h, au (1) 42 22 53 65.

Département 75
Vds. 6 jx GB (D Tales, Tetris, T2, D Dragon...) : 650 Frs, ou de 100 à 125 Frs pce. Contacter Robert, au (1) 47 63 35 55.

Département 75
Vds. Nes + 8 jx + zappeur + 2 manettes : 1500 Frs, au lieu de 3400 Frs. Contacter Steve, au (1) 42 24 97 19.

Département 75
Vds. S Nintendo + adaptateur + 3 jx : 1300Frs. Contacter Frederic, après 19h, au (1) 45 86 96 99.

Département 75
Vds. S Nes + 2 manettes, sous garantie + boite et notice : 750 Frs, F Zero : 360 Frs, S Mario 4 : 340 Frs, avec boites et notices. Téléphoner au (1) 45 86 23 29.

Département 75
Vds. jx SFC : A World, Turtles 4, Paradious : 350 Frs, jx S Nes : Axelay, Wings 2, F Fantasy 2, Zelda : 300 Frs contacter Frédéric, au (1) 45 55 05 75.

Département 77
Vds. S Nes : 100 Frs, et manette Nes : 130 Frs maxi. Contacter Christophe, au (16) 60 09 02 42.

Département 77
Vds. S Nes Fra + Mario 4, SF 2 : 1400 Frs, S G'n'g + AD 29 : 395 Frs. Contacter David, au (16) 64 37 43 36.

Département 77
Vds. ou Ech. S Nintendo + SF 2, ou contre GG + jx + adptateur secteur : 1200 Frs. Contacter Albin, au (16) 60 01 74 08.
Département 77
Vds. jx S Nes : Star Wars, Phalanx, M Quest : 300 Frs. Contacter Patrick, au (16) 64 30 01 56.

Département 77
Vds. Castelvania 4 et Soul Blazer, sur S Nes : 300 Frs pce. Contacter Laurent, après 19h, au (16) 64 00 47 32.

Département 78
Vds. jx SFC : Paradious, D Strike, Hook, California, WWF : 300 Frs, Ranma 1/2 2 : 400 Frs, GG + 5 jx + piles : 1200 Frs. Téléphoner au (1) 30 56 36 75.

Département 78
Vds. jx GB : Robocop, D Dragon 1 et 2, T Ninjas, Gremlins 2, Mickey 2, Castelvania, R Rabbit, The Punisher... : 150 Frs pce. Téléphoner au (1) 39 51 04 45.

Département 78
Vds. 2 jx S Nintendo : Zelda et Castelvania, ou contre NBA Basketball. Vds. 2 jx MD : Decap Attack et G Axe de 250 à 350 Frs. Téléphoner au (1) 34 61 20 39.

Département 78
Vds. GB + 4 jx (DD 2, MGM 2, Tetris, H Hawk) : 800 frs. Contacter Christophe Ladire, 4 allée des lilas

78130 Les Mureaux, ou au (1) 30 99 43 32.

Département 78
Vds. sur SFC, S Nintendo, S Nes : Stars Wars, Contra 4, Castelvania 4, A Familly, et Action Replay à partir de 350 Frs Frs. Contacter Denis, après 18h, au (1) 39 76 24 94.

Département 79
Vds. S Nintendo + action replay + Mario 4, Actraiser, S R Type, Final F + prise HiFi + 200 codes : 2000 d-Frs, vente séparée possible. Téléphoner au (16) 49 24 77 64.

Département 87
Vds. S Nintendo + 2 manettes + jeu. Contacter J Francois, après 18h30, au (16) 55 77 69 57.
Département 89
Vds. S Nes + jx : 800 Frs (B Bunny, Tic et Tac, THMT 1). Contacter Tann, après 17h30, au (16) 86 47 67 14.

Département 90
Vds. jx S Nintendo : Zelda 3, S G'n'G : 350 Frs, Actraiser : 450 Frs, Mario : 200 Frs + jeu S Nes : Krusty : 350 Frs. Téléphoner au (16) 84 29 51 53.

Département 91
Vds. jx S Nes : Dragons Lair; M Quest, Actraisers, F Fantasy 2, NBA Allstar... entre 400 et 500 Frs. Contacter Romain, au (16) 60 10 62 98.

Département 91
Vds. jx SFC et SN : Fatal Fury, Wing Commander, NCAA Basketball, Wings2... Vds. jx MD : Mickey et Donald, NHL Hockey 93, Indiana Jones... Contacter gregory, vers 19h, au (16) 60 11 53 93.

Département 91
Vds. sur S Nintendo : Mario 4 : 200 Frs, Rival Turf : 250 Frs, X Men (US) : 350 Frs, Pang (Us) : 300 Frs, sur MD : TF 3 (Jap) et M Defender : 200 Frs, sur GG : Sonic : 150 Frs. Contacter Stéphane, après 18h, au (16) 69 41 91 79.

Département 91
Vds. jx GB de 120 à 165 frs : Axelay, Ghostbuster 2, Tortues Ninjas, Robocop, Spider Man, Burai Fighter. Contacter Francois, après 18h, au (16) 64 96 40 47.

Département 91
Vds. sur S Nintendo (Fra) : Axelay : 350 Frs. Contacter Jan, au (16) 69 03 17 22.

Département 91
Vds. jx S Nintendo et Nes : Castelvania 4 : 300 Frs, F Zero : et SF 2 : 600 Frs + 3 jx Nes : 600 Frs. Contacter Gilles, après 19h45, au (16) 69 42 66 15.

Département 91
Vds. SFC + 7 jx + adaptateur : 2800 Frs. Téléphoner après 20h, au (16) 60 46 28 06.

Département 91
Vds. Ech. Ach. jx et manette sur S Nes, SFC, S Nintendo. Contacter Nicolas, au (16) 64 91 17 35.

Département 92
Vds. S Nintendo + adaptateur universel + manette City Boy + 2 manettes + 4 jx (Mario Kart, P of Persia...) : 2700 Frs. Contacter Laurent, après 18h, au (1) 47 94 50 53.

Département 92
Vds. SFC + 6 jx + Dyna 1 + adaptateur : 3100 Frs, GB + 13 jx : 1500 Frs. Contacter Julien, au (1) 45 34 92 93.

Département 92
Vds. jx : Star Wars : 400 Frs, Contra : 300 Frs, G'n'G : 300 Frs, J and Mac : 250 Frs, échange possible, jx GG de 100 à 150 Frs. Contacter Arnaud, au (1) 43 50 55 69.

Département 92
Vds. ou Ech. sur SFC : Soulblader, Tortues Ninja, Contra, Rushing Beat, Robocop 3, Baseball. Contacter Seb, au (1) 46 30 86 67.

Département 92
Vds. S Nes + SF 2 + 2 pads + adaptateur Jap : 1100 Frs à débattre, ou jx : TMNT 4, Smach Tv, Zelda 3 : 275 frs pce. Contacter Franck, au (1) 46 62 61 71.

Département 92
Vds. manette City Boy : 200 Frs. Contacter Bruno Pierre, 1/115 Res des fontaines, rue M Berthelot, 92800 Puteaux.

Département 93
Vds. S Nintendo + SF 2 : 1000 Frs, ou contre Amiga. Vds. SGX + 2 manettes + FMT : 550 Frs. Vds. MD et jx. Contacter David, au (1) 48 55 64 92.
Département 93
Vds. jx S Nes : Zelda, Thunder Spirits... : 300 Frs pce. Téléphoner au (1) 48 69 78 65.

Département 93
Vds. M Quest : 400 Frs, ou contre Star Wars, Tiny Toons, sur Paris et sa région uniquement. Vds. SPMW : 200 Frs. Contacter Bruno, au (1) 43 85 58 66.

Département 94
Vds. jx GB (D Dragon, Ballon Kid, W Cup, Castelvania...) : 150 Frs pce. Contacter Nicolas, après 19h, au (1) 45 90 08 32.

Département 94
Vds. jx Nintendo : 200 Frs pce, ou contre jx S Nintendo ou MD. Contacter Jerome, après 18h, au (1) 48 93 74 51.

Département 94
Vds. S Nintendo + 2 manettes + jx + SF 2, Zelda 3 : 1445 Frs, ou S Nintendo + SF 2 : 1145 Frs. Contacter Pierre, au (1) 48 83 93 62.

Département 94
Vds. jx SFC : SF 2, Zelda 3, Tennis, Aera 88, Goemon... avec boites et notices, ou échange. Contacter Vankei, sur la région de Paris uniquement, au (1) 48 99 68 53.

Département 94
Vds; sur S Nintendo : Lemmings (US) : 300 Frs, A World (US) : 400 Frs, F Zero : 200 Frs. Téléphoner au (1) 48 77 13 79.

Département 94
Vds. Ach. Ech. jx dur S Nintendo Fra/US/Jpa, et échange S Nintendo + 2 jx, contre MD + jx. Contacter Christophe, au (1) 43 68 27 23.

Département 94
Vds. jx S Nes US : SF 2, MArio Kart + adaptateur AD 29 : 900 Frs, ou vente séparée. Contacter Olivier, ua (1) 48 90 87 92.

Département 95
Vds. S Nintendo , toute neuve + Nintendo Scope + Axelay : 1500 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 39 32 04 39.

Département 95
Vds. sur S Nes : Conta 3, G'n'G, M Kart (US), A Family : de 350 à 400 Frs, ou contre Ranma 1/2, S Blastman, Ranma 1/2 2. Contacter Benjamin, au (16) 39 83 91 97.

SEGA

Achat

Département 57
Recherche sur MD : European Clib Soccer, entre 150 et 250 Frs. Contacter Jerome, au (16) 82 57 11 11.

Département 78
Ach. bon jx sur MS à prix raisonable et sur MD : Shining in the D, Action Replay, Ecco et sur GG : Chackan, D of Oasis. Contacter Nicolas, au (1) 30 58 49 98.

Département 82
Ach. ou Ech. El Viento et Lemmings sur MD entre 150 et 200 Frs. Contacter Vincent, après 17h, au (16) 63 63 84 27.

Département 91
Ach. GG sans jx : 400 Frs et vends sur MD : Ecco : 200 Frs, Mickey et Donald : 200 Frs, ou les 2 : 350 Frs. Téléphoner au (16) 64 94 88 33.

Département 92
Ach. S of Rage 2 : 265 Frs maxi. Vds. Ech. jx MD, jx GB, GG, S Nes et SFC. Contacter David, sur Paris uniquement, au (1) 47 95 00 36.

Contact

Département 3
Ech. Vds. jx MD : A Beast, Sonic, S House 2, J Madden 2, T1, H Fire, R Rash... entre 250 et 300 Frs. Cherche news, hits, et autres. Contacter Seb, après 18h, au (16) 70 90 37 39.

Département 17
Ech. jx MD (DJ Boy, Eswat, Toki, J MAdden 92, Quackshot...). Téléphoner au (16) 46 74 44 19.

Département 22
Ech. sur MD Fra : S of Rage, S Dancer, G Axe, DJ Boy, The Immortal, contre Hockey, ou autres... Téléphoner au (16) 96 28 72 64.

Département 28
Ech. MD Jap, contre MD Fra en trés bon état. Contacter Bruno, au (16) 37 82 31 45.

Département 33
Ech. jx MD : S Dancer, Mickey, G Axe, Populous... contre vieux jx. Téléphoner après 19h, au (16) 56 98 24 27.

Département 35
Ech. ou Vds. R of Shinobi, S Hang On, Sonic, Altered Beast... Contacter J Paul, au (16) 99 33 83 64.

Département 35
Ech. sur MD : D Stricke, Mercs, Sonic, Populous, contre D Fury, Lemmings, Team USA... Contacter Nicolas, au (16) 99 30 23 02.

Département 40
Vds. ou Ech. jx MD Jap (Terminator 2, W of Illusion...), cherche Flashback, F Fury, Mega CD, ou Sega CD à 1000 Frs. Contacter J Noel, au (16) 58 73 51 02.

Département 59
Ech. jx MD (Lotus, Biohazard) et autres, dans la région Nord Pas de Calais. Contacter Eric, au (16) 27 96 22 67.

Département 75
Ech. sur MD / Sonic 2, contre NHLPA Hockey, R of Shinobi 1, contreE Club Soccer. Contacter J Michel, après 18h30, au (1) 47 63 56 36.

Département 76
Ech. jx MD : Ecco the Dolphin, W of Illusion, Hell Fire, TF 4, Alisia Dragoon, D Strike... Contacter Mathieu, au (16) 35 82 71 30, ou 35 04 41 91.
Département 76
Ech. MS + 4 jx + GG + 2 jx, contre Neo Geo, sans jx, ou vendu : 500 Frs. Téléphoner au (16) 35 61 01 58.

Département 79
Ech. ou Vds. jx MD : PS 2 et 3, Sovermillon, G Axe 2, Ropower : 250 Frs pce, jx MS : Ultima 4, Time Soldier et Scrabl Spirit : 150 Frs. Contacter Aron, après 18, au (16) 49 68 06 50.

Département 83
Ech. TF 3, contre Dragon Fury, ou Bulls vs Lakers. Contacter Bernard, a^près 18h, au (16) 94 23 18 76.

Département 94
Ech. MD Fra + 6 jx (Sonic 2, Decap Attack, S of Rage.) + 2 manettes, contre Neo Geo + 1 manette. Contacter J MArc, au (1) 48 86 44 96.

Vente

Département 1
Vds. MD + 4 jx : 1100 Frs. Contacter Loic, après 19h, sauf lundi et mercredi, au (16) 79 81 58 87.

Département 2
Vds. ou Ech. jx MD Fra : 200 Frs pce. Ach. Nes + 5 jx : 500 Frs, ou contre Jx MD : Sonic, Fantasia, Alone, Donald...Contacter Nique, 12 rue deruelle, 02830 St Michel.

Département 3
Vds. sur MD : Robocod : 250 Frs, Sonic : 200 Frs. Téléphoner au (16) 70 98 01 51.

Département 6
Vds. jx MS : G'n'G : 200 ou 150 Frs à débattre. Téléphoner le soir après 20h, au (16) 93 62 49 69.

Département 7
Vds. 200 Frs, ou échange Revenge of Shinobi, R Thunder 2 (Jap), Terminator, S in the Darkness. Contacter HAssen, après 18h, au (16) 75 93 75 06.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une Petite Annonce à passer? Aucun Problème! C'est GRATOS en plus... Cochez les cases, remplissez la grille et hop... vous nous envoyez tout ça dans une enveloppe timbrée et elle aura une chance de paraître dans le prochain numéro qui sortira vers le 05 du mois prochain. Les annonces des abonnés sont prioritaires, joindre votre dernière étiquette d'expédition.

Votre département :

❑ ACHAT ❑ ECHANGE ❑ VENTE

❑ NEC ❑ NEO-GEO & LYNX ❑ NINTENDO ❑ SEGA

N° 20

JOYPAD • PA • 103 Boulevard Mac Donald • 75019 PARIS

PETITES ANNONCES

Département 13
Vds. MD Fra + 5 jx (Sonic, Tazmania, G Axe 2...) + 1 manette : 600 Frs. Téléphoner au (16) 91 92 07 62.

Département 13
Vds. jx MD de 200 à 300 Frs (Sonic 2, World of Illusion, R Rash 2, Ecco le dauphin...). Contacter Amandine, au (16) 91 44 46 09.

Département 13
Vds. GG + Batman, Sonic, Donald + adaptateur MS + Chuck Rock+ adaptaeur secteur : 1000 Frs, valeur : 2300 Frs. Téléphoner au (16) 90 54 61 12.

Département 13
Vds. D Duck : 150 Frs, Woody Pop : 100 Frs, Castel of Illusion : 150 Frs, Shinobi : 100 Frs, G Loc : 150 Frs, sur Game Gear. Téléphoner au (16) 42 64 25 26.

Département 13
Vds. MD + Sonic : 600 Frs. Téléphoner uniquement dans le 13, ua (16) 91 75 51 38.

Département 16
Vds. jx MD : Donald, Phelios, A Kid, Immortal : 190 Frs, ou contre 3 jx S Nes, S Nintendo, ou SFC. Téléphoner au (16) 49 85 75 02.

Département 22
Vds. jx MD : Shinobi, Sonic, Gynoug, G Axe 2 : 180 Frs pce, TF 4, W of Illusion : 280 Frs pce. Téléphoner après 17h, au (16) 96 74 24 90.

Département 24
Vds. MS + 2 manettes + adaptateur secteur + péritel + Light Phaser + 4 jx : 500 Frs. Téléphoner au (16) 53 27 31 51.

Département 31
Vds. MD + 2 manettes + 5 jx (R Rash 2, T2, WWF...), valeur : 2200 Frs, vendu : 1200 Frs à débattre, sous garantie. Contacter Alexandre, au (16) 62 24 44 25.

Département 31
Vds. GG + 4 jx + MS/GG + secteur + sacoche : 1400 Frs à dénattre, ou contre S Nes + jx. Contacter John, ua (16) 61 85 94 07.

Département 32
Vds. jx MS : WBoy 2, Prince of Persia..., sur MD : Rambo 3, Budokan et Sonic, échange possible. Contacter Adil, après 20h, au (16) 62 05 85 15.

Département 33
Vds. MS + 2 jx sans manette : 500 Frs, ou contre 2 jx S Nes. Ach. A World et SF 2, contre autre. Vds. SF 2 : 400 Frs à débattre. Contacter Jim, après 18h30, au (16) 57 49 51 47.

Département 35
Vds. MD + 6 jx (S of Rage 2, Sonic 2, Ecco...) + 2 pads. Contacter Fabrice, après 18h, au (16) 99 59 65 17.

Département 35
Vds. jx MD : Universal Soldier : 200 Frs, Chiki Chiki Boys (Jap) : 200 Frs, S of Rage 2 (Jap) : 250 Frs, adaptateur Jap : 70 Frs. Contacter Christian, au (16) 99 83 49 10.

Département 38
Vds. jx MD : S of Rage 2, TF 3, A Dragoon : 200 Frs pce. Contacter Guillaume, au (16) 76 53 13 74.

Département 44
Vds. jx MS : Alex Kidd, Sonic, Aztec Adventure : entre 150 et 200 Frs pce. Téléphoner au (16) 40 90 44 13.

Département 44
Vds. sur MD : Soccer, Sonic 2, S of Rage 2, TF 4, W Cup 90, GP 2, Joe M 92, Olypimque Gold, R of Shinobi, Sonic... entre 150 et 250 Frs, ou échange. Téléphoner au (16) 40 86 82 33.

Département 45
Vds. MD : Tema USA : entre 200 et 300 Frs, Sonic + A Beast : 220 Frs. Contacter Rui, après 19h, au (16) 38 34 76 97.

Département 45
Vds. MD + 6 jx (Indy, TF 4, Foot...) : 1600 Frs, vente séparée possible. Téléphoner au (16) 38 64 62 03.

Département 47
Vds. MD + Sonic + 1 manette : 690 Frs, 2 jx GG (Mickey et Space Harrier) : 300 Frs. Téléphoner au (16) 53 94 80 26.

Département 51
Vds. MD + 11 jx + 2 manettes + adaptateur jx Jap : 4000 Frs à débattre, ou contre Neo Geo + 4 jx + manette. Téléphoner après 18h, au (16) 26 08 14 10.

Département 55
Vds. jx MS 2 : World Cup Italia 90 : 220 Frs, Tennis Ace : 220 Frs, Global Defense : 120 Frs, avec boite et notice. Téléphoner au (16) 29 79 42 80 HR.

Département 57
Vds. MS + World Cup Soccer ,A Bunner, Great Baseball + 1 manette : 325 frs. Téléphoner au (16) 87 61 21 02.

Département 58
Vds. MS 2 + 2 manette + Alex kid, Sonic : 250 Frs, jx MS : Tom and jerry, Astrix, Psycho Fox, G'n'G, Wboy 3 : 200 Frs pce. Téléphoner après 18h, au (16) 86 21 58 43.

Département 59
Vds. MD + 11 jx + 2 manettes dont 1 arcade power stick : 2000 Frs, à débattre. Contacter Frederic, au (16) 20 31 34 77.

Département 59
Vds. MD Jap + 12 jx (S of Rage, Sonic, Mickey...) + pro 2, valeur : 4600 Frs, vendu : 2800 Frs. Contacter Olivier, après 19h, au (16) 27 48 40 75.

Département 59
Vds. MD Jap + Streets, R Thunder 2, Spiderman, R Rash + replay pro + 2 manettes : 1500 Frs, valeur : 2900 Frs. Contacter Irwan, au (16) 20 36 14 44.

Département 59
Vds. MD + 2 pads + 1 pad AF + 1 adaptateur Jap + 6 jx : 1800 Frs, valeur : 3790 Frs. Contacter THierry, au (16) 20 64 85 48.

Département 60
Vds. sur MD : R of Shinobi et Strider : 200 Frs pce, Mickey : 300 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 44 02 40 32.

Département 60
Vds. jx MD (Sonic, Bat, J Montana 2... : 250 Frs et D Stricke : 300 Frs). Contacter Jerome, au (16) 44 52 08 66.

Département 61
Vds. Mickey et Donald, W of Illusion : valeur 395 Frs, vendu 300 Frs. Téléphoner après 19h, au (16) 33 65 20 37.

Département 62
Vds. MD + pad : 600 Frs, jx MD entre 150 et 200 Frs : Sonic, Gynoug, Nec + 1 jeu : 450 Frs, jx Nec : 200 Frs : F Soccer, N Spirit. Contacter Manuel, au (16) 21 39 95 70.

Département 62
Vds. MS 2 + 2 manettes + Alex Kid et Asterix : 400 Frs. Téléphoner au (16) 21 56 25 50.

Département 67
Vds. jx MD ; R Rash, Sonic, Fire Shark, S Dancer, Space HArrier 2 : 250 Frs pce. Téléphoner au (16) 88 91 68 58.

Département 70
Vds. Nbrx jx MD pas cher et cherche Splatte House 2. Contacter Michael, au (16) 84 75 64 73.

Département 75
Vds. GG + sacoche + Master Gear + loupe + 17 jx : 2700 Frs, à débattre. Contacter Fred, au (1) 40 41 00 81.

Département 75
Vds. MD + 1 manette Pro 2 + 7 jx (Predator 2, Toe Jam and Real...) : 2500 Frs. Contacter Cedric Blanchet, 45 Ave F Faure, 75015 Apris, ou au (1) 45 57 45 64.

Département 75
Vds. MD Jap + 5 jx (Batman, J Pond, G Axe...) : 1700 Frs, vente séparée possible : md : 700 Frs, jx : 200 Frs. Contacter Claude, au (1) 45 43 07 41.

Département 75
Vds. lots de 5 jx sur MD : G Axe 1, et 2, Lemmings, TF 3 et 4, valeur : 2150 Frs, vendu : 1000 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 43 41 95 17.

Département 75
Vds. 20 jx GG de 100 à 150 Frs pce. Contacter Maincent, 66 rue Brancion, 75015 PAris.

Département 75
Vds. MD + 8 jx + 2 manettes (S of Rage, Sonic, G'n'G...), vente séparée possible. Téléphoner au (1) 42 64 57 52.

Département 75
Vds. MD + 3 jx (S of Rage, Robocop, R Thunder 2) + 2 manettes : 1200 Frs à débattre. Contacter Gregory, après 19h, au (1) 47 87 75 59.

Département 75
Vds. GG + 7 jx (WBoy 2, SMGP...) + Master Gear + 4 jx MS (Sonic, Asterix...). Contacter Philippe, après 18h, au (1) 45 88 03 99.

Département 75
Vds. MD + 2 manettes + 8 jx (Batman, Robinson, J Montana 3...) : 1500 Frs. Contacter Marc, après 19h, au (1) 44 64 78 65.

Département 75
Vds. MS + 8 jx + 2 manettes : 800 Frs, sur Paris uniquement et pas de vente séparée. Contacter Christophe, au (1) 46 51 63 87.

Département 75
Vds. MD + Sonic 1 et 2 + 2 pad + adaptateur Jap : 1000 Frs, jx MD : Mickey, J Pond 2, Shinobi, BAsket, Hellfire : 250 Frs pce. Contacter Fabrice, au (1) 43 71 52 43.

Département 75
Vds. GG : 650 Frs, Olympic G, Sonic, WBoy, Donald... : 150 Frs pce, Master Gear : 100 Frs, ou le tout 1500 Frs, valeur : 3290 Frs. Contacter Alexis, au (1)42 96 62 35

Département 76
Vds. MS + D Duck, Sonic et G Axe : 400 Frs, valeur : 1600 Frs. Téléphoner après 19h, au (16) 35 67 95 55.

Département 77
Vds. MD Jap + sonic 1 + 1 manette : 600 Frs et MS + 2 jx : 350 Frs. Téléphoner au (16) 60 60 38 11.

Département 78
Vds. jx MD : T Force 3, Robocod, S Real Basket, S of Rage : de 200 à 250 fsr, et vends S of Rage 2 : 350 Ftrs. Contacter JAmal, au (1) 34 74 54 29.

Département 78
Vds. Axelay sur S Nintendo : 350 Frs, GG + loupe + Sonic 2, Shinobi, Columns : 650 Frs. Contacter Paul Henri, au (1) 39 21 14 70.

Département 78
Vds. jx sur MD : EA Hockey : 220 Frs, Boxing Eva : 190 Frs, Batman 2 : 220 Frs, S Strike : 220 Frs, J MAdden 92 : 220 Frs. Contacter Franck, entre 18 et 21h, au (1) 39 46 87 74.

Département 78
Vds. MD + manettes Pro 1 et 2 + 3 jx (Sonic 2, Kid Chameleon, Quackshot) + adaptateur jx Jap : 1200 Frs. Contacter Emmanuel, au (1) 39 73 52 04.

Département 78
Vds. jx GG : Mickey et Mapy : 310 Frs. Contacter Fabien, après 17h, au (1) 39 56 52 04.

Département 78
Vds. MS + pistolet + 5 jx, dont 3 au choix : 450 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 34 75 37 56.

Département 78
Vds. MD Fra + 6 jx (Quackshot, Alisia D, S of Rage...) + 2 manettes + Pro 1 : 1590 Frs. Contacter Paul, au (1) 39 50 69 34;

Département 78
Vds. MS + 7 jx (G Axe, A Bunner, Shinobi...) : 1350 Frs. Téléphoner au (1) 39 13 71 43.

Département 78
Vds. GG + 5 jx (Sonic, Donald...) + cable : 1100 Frs, jx sur SFC, S Nes, ou S Nintendo dans le 78 uniquement. Contacter Guillaume, vers 19h, au (16) 30 50 14 57.

Département 78
Vds. jx MD : S of Rage 2, T Force 4, W of Illusion, D Fury, J Madden..., ou contre jx S Nes. Contacter Fabien, après 18h, au (1) 39 51 91 94.

Département 78
Vds. S of Rage, Quackshot, W of Illusion, sur Sega et S Nintendo : Mario, Amazinfg Tennis, Hook. Contacter Richard, au (1) 39 52 74 32.

Département 81
Vds. jx MD (Sonic et Baseball Super League) : 150 Frs, (Shinobi 1 et Kid Chameleon) : 200 Frs. Contacter julien, au (16) 63 55 95 61.

Département 85
Vds. MD 60 Mhz + adaptateur + 5 jx (Sonic, TF 3...) + 2 pads : 1900 Frs, valeur : 3200 Frs. Contacter Sylvain, au (16) 51 67 14 92.

Département 91
Vds. 21 jx MD, entre 150 et 250 Frs (Sonic 2, S of Rage 2...), ou échange possible, contre S Nintendo, ou Mega CD, ou Neo Geo. Téléphoner au (16) 64 99 89 55.

Département 91
Vds. GG + Column : 690 frs + sonic 1, Battle Mallevy, Lemmings : 150 Frs pce, ou 1000 Frs le tout. Téléphoner au (16) 64 54 90 62.

Département 91
Vds. MS + 1 joypad + 3 jx (Vigilante, Mickey, My Hero) : 600 Frs. Contacter Fabien, après 18h30, au (16) 69 42 94 56.

Département 91
Vds. MD + 2 manettes + 5 hits : 800 Frs, S Nintendo + 5 jx (Zelad 3, Axelay...) + 2 manettes + adaptateur. Contacter Gael, après 17h, au (16) 69 28 20 49.

Département 91
Vds. 15 jx MD (Phantasy Star 3, Volleyball, R Thunder 2...). Contacter Franck, au (16) 69 48 85 69.

Département 91
Vds. MS 2 + 1 MN + 1 pistolet + 10 jx (Sonic 1 et 2, Mickey, Donald...) : 1100 Frs. Téléphoner au (16) 69 06 85 83.

Département 92
Vds. James Buster Douglas : 150 Frs. Contacter Blehaut Matthieu, après 18h, au (1) 46 24 18 55.

Département 92
Vds. MD + 10 jx + 2 manettes : 1900 Frs, ou + 6 jx : 1400 Frs (Dick Tracy, Quackshot...). Contacter Sébastien, après 18h, au (1) 42 37 60 46.

Département 92
Vds. MD + 5 jx + 1 manette : 1300 Frs, vente séparée possible. Contacter Thomas, à partir de 17h, au (1) 46 08 00 85.

Département 92
Vds. MS + 4 jx (Sonic, Shinobi...) : 550 Frs, ou contre GB + 4 jx. Téléphoner après 17h, au (1) 46 65 95 00.

Département 92
Vds. ou Ech. MD + 13 jx (3000 Frs) ou contre Neo Geo + 3 jx ou plus. Téléphoner en semaine entre 9 et 21h, au (1) 47 41 73 85.

Département 93
Vds. MD + 7 jx (Mickey 2, T Force 4...) + Nes + 3 jx. Contacter Francois, au (1) 49 39 05 45.

Département 93
Vds. GG + 4 jx (Columns, D Duck...) , valeur : 1700 Frs, vendu 950 Frs. Contacter Lousky Yoni, après 18h, au (1) 48 37 35 28.

Département 93
Vds. jx MD : Sonic 2, R Rash 2, Terminator 2, Outlanders, Ecco, Lotus Turbo : 270 Frs, et Turbo Out Run : 150 Frs. Téléphoner au (1) 48 50 25 04.

Département 93
Vds. ou Ech. jx MD, contre autres jx MD, ou S Nintendo, sur la région de Paris. Contacter Philippe, à partir de 19h, au (1) 48 58 48 28.

Département 93
Vds. MD + 2 manettes + 9 jx (Donald, Terminator...), valeur : 5230 Frs, vendu : 2500 Frs à débattre, jx Nes et GG à vendre. Contacter Regis Parisot, 32 chemin des postes, 93390 Clichy;

Département 94
Vds. jx MD : 200 Frs. Contacter Laurent, au (1) 45 93 03 41.

Département 94
Vds. Mega CD Jap + 1 CD : 1700 Frs, ou contre Sega CD US. Vds. Road Rash 2, NHLPA, WBoy 5... de 250 à 300 Frs. Vds. Menacer + 6 jx + T2 : 600 Frs. Téléphoner au (1) 43 78 52 00.

Département 94
Vds. MD Fra + 2 pads + adaptateur + 6 jx (Sonic, S of Rage, Mickey et Donald...) : 1800 Frs à débattre. Téléphoner au (1) 56 61 57 63.

Département 94
Vds. MD + 8 jx (Sonic 2, Kid Chameleon...) + 2 manettes + adaptateur MS : 2200 Frs. Contacter MAxime, entre 18 et 20h, au (1) 48 83 40 61.

Département 94
Vds. MD + adaptateur Jap + 13 jx (Sonic, Quackshot, Fantasia, J Pond 2...) : 2600 Frs. Contacter Yann, au (1) 49 80 55 38.

Département 94
Vds. MD sous garantie + 3 jx + adaptateur : 900 Frs, jx S Nintendo entre 150 et 300 Frs. Contacter J MARc, au (1) 48 86 76 00.

Département 94
Vds. MD + 12 jx (W of Illusion, S of Rage 1, Sonic 2...) + 2 manettes + adaptateur, valeur 4800 Frs, vendu 3500 Frs. Contacter Gerald, au (1) 45 95 05 24.

Département 95
Vds. 18 jx MD de 150 Frs à 300 Frs (S of Rage, Sonic 2, T Force 4, Simpsons...). Contacter Laurent, après 18h, au (16) 39 60 88 08.

Département 95
Vds. cableVds. GG (ss garantie) + adaptateur secteur + Master Gear + Sonic 2 : 900 Frs, jx GG et MS entre 130 et 160 Frs. Contacter Fabrice, après 18h, au (16) 39 90 77 51.

Département 95
Vds. GG + 2 jx (Columns et Donald) : 800 Frs, valeur : 1290 Frs. Contacter Fédéric Desfetes, 9 allée A Gide, 95350 St Brice.

GAME 40
LES JEUX VIDEO
LE MERCREDI 17H / 18H
VOS QUESTIONS AU :
36 68 74 40



LISTE DES FREQUENCES

En France:

Ajaccio: 89.6
Albi: 93.4
Amiens: 91.8
Angers: 102.5
Angoulême: 88.8
Arcachon: 98.9
Arras: 98.9
Autun: 96.1
Auxerre: 96.1
Avallon: 102.7
Belfort: 93.4
Besançon: 106
Bethune: 92.2
Bordeaux: 106.8
Brest: 90.0
Brive: 102.8
Calais: 99.2
Cambrai: 92.1
Carcassonne: 99
Castres - Mazamet: 92.5
Chantilly: 106.1
Chartres: 106.1
Châteauroux: 96.2
Cherbourg: 106.1
Clermont Ferrand: 105.9
Compiègne: 105.9
Creil: 106.1
Dreux: 101.3
Dunkerque: 92.2
Fontenay le Comte: 97.6
Forbach: 104.5
Gap: 89.7
Grenoble: 93.7
Gueret: 91.2
La Rochelle: 101.3
Lacanau: 98.6
Laval: 104.9
Lens: 92.2
Le Puy: 91.5
Lille: 89.2
Limoges: 101.7
Limoux: 89.5
Longwy: 106.7
Lorient: 103.8
Lyon: 93.3
Marseille: 105.7
Metz: 92.2
Melun: 102.1
Montbéliard: 93.4
Mont de Marsan: 92.2
Montluçon: 92.7
Nancy: 94.8
Nantes: 97.7
Paris: 105.9
Pau: 92
Périgueux: 106.5
Poitiers: 99
Quimper: 102
Reims: 100.1
Rennes: 92.7
Royan: 100.4
Saint Brieuc: 106.3
Sarrebourg: 96.4
Senlis: 106.1
Tarbes: 101.2
Thionville: 96.7
Toulon - Hyères: 106.2
Toulouse: 91.8
Valenciennes: 89.1
Vannes: 87.6

En Belgique:

Braine - L'Alleud: 103.3
Huy: 105.9
Louvain La Neuve: 107
Mouscron: 89.2
Dour: 106.7
Beauraing: 107.1